



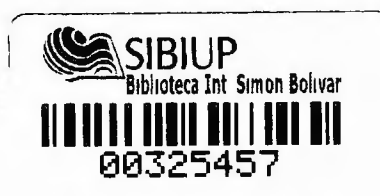
UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO SAN MIGUELITO (CRUSAM)
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

**ANÁLISIS EN EL USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS PARA EL
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN EL AMBIENTE DE PRIMARIA A
LOS ESTUDIANTES DEL 6° A DEL C. E. B. G. LA MESA, DEL AÑO
2017.**

POR:
LIC. ARACELYS CANO

AÑO 2017



UNIVERSIDAD DE PANAMA
VICERRECTORIA DE INVESTIGACION Y POSTGRADO
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO SAN MIGUELITO (CRUSAM)
COORDINACION DE INVESTIGACION Y POSTGRADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

ANALISIS EN EL USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS PARA EL
DESARROLLO DEL APRENDIZAJE EN EL AMBIENTE DE PRIMARIA A
LOS ESTUDIANTES DEL 6° A DEL C E B G LA MESA DEL AÑO
2017

Trabajo de investigacion par
optar por el titulo de Maestria
Docencia Superior

AUTORA
LIC ARACELYS CANO

AÑO 2017

Resumen

La presente investigación realiza un análisis del uso de los softwares educativos en estudiantes de primaria con el objetivo de disminuir las dificultades en el aprendizaje a los estudiantes del sexto grado A del C E B G La Mesa y crear nuevas estrategias metodológicas a los docentes. Aprovechar cada recurso para motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo, convertir las dificultades en desafíos y buscar nuevas soluciones es el nuevo reto que enfrentan los docentes en esta nueva era de la tecnología.

En este estudio lo que se pretende es analizar el uso de software educativos para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y así poder aumentar las capacidades de aprendizaje. Se intenta dar respuestas a las preguntas propuestas y ver los beneficios que obtienen los estudiantes utilizando los softwares educativos en sus clases. La muestra de la población estudiada fue tomada de un total de 30 estudiantes. Los instrumentos aplicados fueron la encuesta para los estudiantes y la entrevista para el docente.

Para cumplir con el propósito de este estudio se ha dividido en las siguientes partes: capítulo primero se describe el entorno del problema, el segundo capítulo se expone el marco de referencia, en el tercer capítulo se expone el marco metodológico, se muestran los instrumentos y metodología utilizada, el cuarto capítulo se analizan los resultados, en el quinto capítulo se señalan las conclusiones y recomendaciones de este estudio, el sexto capítulo se describe una pequeña propuesta de solución al problema de investigación.

Palabras claves

Software educativo Portal educativo Actividades interactivas Juego didáctico Herramientas Estimulación Capacidades Competencias

Abstract

This investigation makes an analysis of the use of educational software in elementary students with the object of reducing the difficulties in learning to students in the sixth grade A of C E B G La Mesa and creates new methodological strategies for teachers. Taking advantage of each resource to motivate students to continue learning, turning difficulties into challenges and finding new solutions is the new challenge facing teachers in this new era of technology.

In this study, it is intended to analyze the use of educational software for the development of the learning of elementary students and thus be able to increase their learning abilities. We try to answer the question: What are the benefits obtained by students using educational software in their classes? The population studied was constituted by primary school students of the sixth grade A with a total of 30 students. The instruments applied were the survey for the students and the interview for the teacher.

In order to fulfill the purpose of this study, it has been divided into the following parts: chapter one, the environment of the problem is described; the second chapter discusses the frame of reference; in the third chapter, the methodological framework shows the instruments and methodology used; the fourth chapter analyzes the results; in the fifth chapter, the conclusions and recommendations of this study are indicated; The sixth chapter describes a small proposal for a solution to the investigation problem.

Keywords

Educational software, Educational portal, Interactive activities, Educational game, Tools, Stimulation, Skills, Competitions.

Dedicatoria

Dedico con mucho cariño esta investigacion a mi familia por su apoyo moral y paciencia durante todos estos años de estudio que he realizado para seguir superandome dia a dia y así poder lograr mis objetivos propuestos

Tambien deseo dedicar esta investigacion a los proximos profesionales que se preparan para un futuro mejor a traves de sus estudios deseando que encuentren una guia que puedan seguir cuando deseen desarrollar su trabajo de investigacion

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haber guiado mi camino y dado la inteligencia para terminar este compromiso adquirido y aumentar mis capacidades intelectuales que serán revertidas en beneficio de mis futuros estudiantes

Agradezco a mi madre Eneida Castro por sus sabios consejos que hicieron posible que yo pudiera terminar este proyecto de investigación para optar por el título de Maestría

Agradezco también a mi profesor asesor Magister Luis Solís por su apoyo profesional en esta investigación gracias a él pudimos darla por terminada logrando así mi objetivo

Contenido

Introduccion	10
CAPITULO I	12
Aspectos Generales	12
1 1 2 Objetivos de la investigacion	13
Objetivo generales	13
Objetivos especificos	13
1 1 3 Planteamiento del problema	14
1 1 4 Formulacion del problema	14
1 1 5 Hipotesis general	15
1 1 6 Delimitacion	15
1 1 7 Limitaciones	15
1 2 Antecedentes del centro educativo	16
1 2 1 Datos de identificacion del centro educativo	16
1 2 2 Vision del centro educativo	16
1 2 3 Mision del centro educativo	16
1 2 4 Direccion del centro educativo	17
1 2 5 Niveles educativos y grupos	17
1 2 6 Cantidad de docentes	18
1 2 7 Poblacion estudiantil	18
1 2 8 Miembros de la Comunidad Educativa 2017	19
1 2 9 Contextos	19
1 2 10 Infraestructura del colegio	19
1 2 11 Aspectos historicos	20
1 2 12 Aspecto fisicos – geograficos de la comunidad	20
1 2 13 Aspectos politicos de la comunidad	21
1 2 14 Aspectos economicos de la comunidad	22
1 2 15 Aspectos educativos	23
1 2 16 Aspectos culturales	24
1 2 17 Estructura pedagogica y curricular	26
1 3 Proyectos	26

1.3.1 Proyecto Aula de Innovación Pedagógica	26
1.3.2 Educación Inclusiva	27
1.3.3 Escuela para Padres	28
1.3.4 Ambiente	29
1.3.5 Ética docente	30
1.3.6 Educación en valores	30
1.3.7. Programas de Educación Inicial y Primeros Grados	30
1.3.8 Programa de Salud Escolar	31
1.3.9 Nutrición escolar.	31
1.3.10 Participación en seminarios, proyectos y concursos.	33
1.4 Plan de acción 2017	33
1.4.1 Construcción de tres aulas escolares	33
1.4.2 Proyecto lectura	34
1.4.3 Análisis FODA	35
1.4.4 Área Pedagógica	35
1.5 Lista de estudiantes 6ª del C.E.B.G. La Mesa	37
1.6 Listado de docentes por especialidad del C.E.B.G. La Mesa	38
1.7 Listado de profesores de Pre-media del C.E.B.G. La Mesa	39
CAPÍTULO II	40
Marco de Referencia	40
2.1 Antecedentes de la Investigación	41
2.2 Marco teórico	47
2.3 Marco conceptual.	58
CAPÍTULO III	60
Marco Metodológico	60
3.1 Formulación de hipótesis específica	61
3.2 Metodología	61
3.2.1 Tipo de investigación.	61
3.3 Definición conceptual de variables.	62
3.3.1 Variable independiente.	62
3.3.2 Definición operacional de las variables.	62
3.4 Población y muestra.	62
3.4.1 Población.	62

3.4.2 Muestra	63
3.5 Instrumentos	63
3.5.1 La encuesta	63
3.5.2 La entrevista	64
3.6 Procedimiento de investigación.	64
3.7 Tipo de investigación.	65
3.8 Diseño metodológico.	65
3.9 Tipo de metodología	66
CAPÍTULO IV	67
Presentación de los Resultados	67
4.1 Análisis del resultado de las encuestas aplicadas a estudiantes.	79
4.2 Análisis de la entrevista al docente	83
5.1 Conclusiones	85
5.2 Recomendaciones	87
CAPÍTULO VI	
Propuesta	88
6.1 Introducción	89
6.1 Objetivo general	89
6.2 Objetivo específico	89
6.3 Justificación.	90
6.4 Descripción	90
Cronograma de Capacitación	91
Taller	104
INFOGRAFÍA	105
ANEXOS	107

Tabla de Graficas

1	Grafica 1	El mayor pasatiempo o motivacion que realizas	69
2	Grafica 2	¿Cuentas con un computador en casa?	70
3	Grafica 3	¿Tiene internet en casa?	71
4	Grafica 4	Conocimiento de algun software educativo	72
5	Grafica 5	Utilizacion de softwares educativos	73
6	Grafica 6	Conocimiento sobre el software educativo	74
7	Grafica 7	Tiempo que dedicas a la manipulacion de la computadora	75
8	Grafica 8	Interes por utilizar softwares educativos en el aula	76
9	Grafica 9	Percepcion en el uso de softwares educativos	77
10	Grafica 10	Edad de los estudiantes	78

Introducción

La presente investigación, tiene como objetivo elevar las competencias intelectuales de los estudiantes del 6°A del C.E.B.G La Mesa y brindar una alternativa a los docentes para enfrentar las dificultades encontradas en el desarrollo de las capacidades de aprendizaje de los estudiantes en las diferentes áreas de estudio.

Esta propuesta pretende con el uso de softwares educativos, minimizar los problemas de aprendizaje que encontramos en el 6 grado A del Centro Educativo Básico General La Mesa.

Aprovechar cada recurso para motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo, convertir las dificultades en desafíos y buscar nuevas soluciones es al actual lucha que enfrentan los docentes en esta moderna era de la tecnología ya que vivimos en una sociedad donde el cambio es un proceso permanente, estamos obligados a avanzar y aceptar los nuevos retos educativos, para los docentes la oportunidad de transformar los centros educativos innovándolos a ser mejores escuelas para los estudiantes, es realizar las cosas de un modo diferente para hacerlas mejor.

Se realizará una investigación midiendo el conocimiento que poseen los estudiantes y docentes sobre los softwares educativos, además se mostrará una propuesta de talleres para ser desarrollada con los docentes de primaria en el uso de juegos educativos, por un periodo de 40 horas en una semana, donde el docente conocerá qué son los juegos educativos y cómo puede ayudarlo en su planificación diaria. En este taller, el educador interactuará con diferentes de juegos que ofrece el programa Mundo Primaria para esos niveles, donde podrá explorar y comparar con los contenidos de aula y aprender con la ayuda del expositor Lic. Rangel León que es un especialista en informática educativa, las diferentes herramientas educativas que se encuentran en Mundo Primaria.

En el capítulo primero, presentamos los aspectos generales que incluyen el planteamiento del problema, la justificación los objetivos generales

y específicos las restricciones o limitaciones y las delimitaciones del problema. En el capítulo segundo se encuentra el marco de referencia que encierra los antecedentes, conceptualización. El tercer capítulo el marco metodológico encierra lo que es la formulación de la hipótesis general, las variables, el diseño de la investigación, los modelos estadísticos, instrumentos o cuestionarios para docentes y estudiantes, la población y muestra y el procedimiento de la investigación.

El cuarto capítulo se describe los resultados y análisis estadísticos de los datos. En el capítulo quinto se presentan las conclusiones y recomendaciones. El capítulo sexto se detalla una propuesta educativa para los docentes del centro educativo titulada: Uso de los juegos educativos en el aula. Este taller tendrá una duración de 40 horas donde un expositor experto realizará una introducción al tema efectuando una explicación ilustrada sobre el software libre Mundo Primaria y lo que podemos encontrar en su contenido. Los docentes tendrán talleres prácticos con diferentes contenidos por materias para aplicar lo aprendido en la exposición con esta interacción. El docente va a explorar todo sobre este portal y cómo incluir en su planificación diaria los juegos educativos interactivos.

Esta investigación será realizada en el periodo de junio a noviembre de 2017.

CAPITULO I

Aspectos Generales

1 1 1 Justificacion

La presente investigacion pretende realizar un analisis sobre el conocimiento que poseen los estudiantes en el uso de los software educativos para aumentar sus capacidades de aprendizaje con el fin de ofrecer otras alternativas y recomendaciones a los docentes y estudiantes para el desarrollo de los contenidos propuestos en el area de primaria del Centro Educativo Basico General La Mesa ya que el bajo perfil de los estudiantes impide que el educador pueda desarrollar los contenidos propuestos para este grado de estudios y lograr un aprendizaje de calidad en los estudiantes y mayor rendimiento academico

1 1 2 Objetivos de la investigacion

Objetivo generales

Analizar el uso de Softwares Educativos en el ambiente de primaria para desarrollar la capacidad de aprendizaje en los estudiantes

Objetivos especificos

- Identificar si el uso de softwares educativos desarrollan el aprendizaje en los estudiantes del 6 grado A
- Diagnosticar los conocimientos que poseen los estudiantes del 6 grado A en el uso de software educativos
- Conocer el grado de aceptacion que pueden tener los software educativos en el desarrollo de los contenido de los programas en los estudiantes del 6 grado A
- Desarrollar una propuesta a los docentes del C E B G La Mesa para que inserten en su planeacion el uso de softwares educativos y asi aumentar las capacidades de aprendizaje de los estudiantes

1.1.3 Planteamiento del problema

¿Cuáles son los beneficios que obtendrán los estudiantes del Centro Educativo Básico General La Mesa con el uso del software educativo en su proceso de enseñanza aprendizaje?

El uso de los softwares educativos en los planteles ha evolucionado de tal forma que es parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje existe una gran variedad de ellos en línea y han sido creados para desarrollar el aprendizaje de manera interactiva en los estudiantes. El objetivo de realizar esta investigación es debido a que en la actualidad los estudiantes de primaria del C E B G La Mesa presentan problemas en el desarrollo de sus capacidades se busca con ella nuevas estrategias para desarrollar el conocimiento de los estudiantes y otras alternativas para que el docente desarrolle su contenido y los estudiantes puedan captar de manera interactiva su aprendizaje. Realizaremos esta investigación esperando despertar el interés en el docente por elaborar una planeación diferente y que los estudiantes puedan aumentar sus capacidades de aprendizaje.

Título de la investigación: Análisis en el uso de softwares educativos en el ambiente de primaria para el desarrollo del aprendizaje a los estudiantes del 6° a del C E B G La Mesa del año 2017

1.1.4 Formulación del problema

- 1 ¿Cuáles son las capacidades que adquieren los estudiantes con el uso de software educativos?
- 2 ¿Utilizando software educativo los estudiantes aumentan sus capacidades de aprendizaje?
- 3 ¿Cómo pueden los softwares educativos aumentar las capacidades de los estudiantes?

4 ¿Que actividades pueden planear los docentes para que el estudiante asimile los contenidos de manera interactiva y aumente sus capacidades utilizando softwares educativos?

1.1.5 Hipotesis general

Con el uso de software educativo los estudiantes de primaria sexto grado del C E B G La Mesa aumentara sus capacidades de aprendizaje como lo son las siguientes el análisis la lógica el pensamiento la imaginación la creatividad y la memoria

1.1.6 Delimitacion

Esta investigacion va dirigida a estudiantes del 6ª primaria del C E B G La Mesa grupo guiado por la maestra Marta Moreno del turno vespertino y consta de 16 niñas y 14 varones

El C E B G La Mesa esta ubicado en el corregimiento de San Martin distrito de Panama Esta investigacion se realizara en el periodo de segundo y tercer trimestre que va desde junio a diciembre del año 2017

1.1.7 Limitaciones

La poca disponibilidad en el uso del internet ya que la señal no es buena en el centro educativo y no se lograba cargar el programa Mundo Primaria por la baja recepcion dando como resultado que el docente tenia que gastar su dinero comprando el servicio de data para poder acceder y cargar la pagina

1 2 Antecedentes del centro educativo

1 2 1 Datos de identificación del centro educativo

Nombre del centro educativo

Centro Educativo Basico General La Mesa

1 2 2 Vision del centro educativo

Promover una oferta educativa basada en la formación integral del educando desde la formación de su personalidad hasta el avance de sus experiencias intelectuales sociales espirituales y emocionales dentro de un ambiente seguro acogedor y consono con la realidad actual para que pueda desempeñarse positivamente en la vida y proseguir estudios analíticos y reflexivos

Avanzar hacia el logro de los fines de la educación para que comunidad y por ende la sociedad alcance el desarrollo económico y social y se encamine hacia los ideales de paz democracia y justicia social Cultivar altos ideales morales cívicos y de logros de competencias a través de un proceso de enseñanza aprendizaje activo dinámico actualizado y humanístico encauzado a la formación integral del ser humano

1 2 3 Mision del centro educativo

Ofrecer una educación democrática participativa y de calidad capaz de dar respuesta a la diversidad y la formación integral del estudiante permitiéndole aspirar a convivir en una sociedad más justa y solidaria

Fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de manera efectiva y dinámica aplicando herramientas y metodologías activas que permitan desarrollar las competencias necesarias para el logro de potencialidades personales valoración del avance científico y tecnológico y la consolidación de los valores de convivencia moral intelectual y social

1 2 4 Direccion del centro educativo

El Centro Educativo Basico General La Mesa esta ubicado en la comunidad de La Mesa corregimiento de San Martin distrito de Panama provincia de Panama

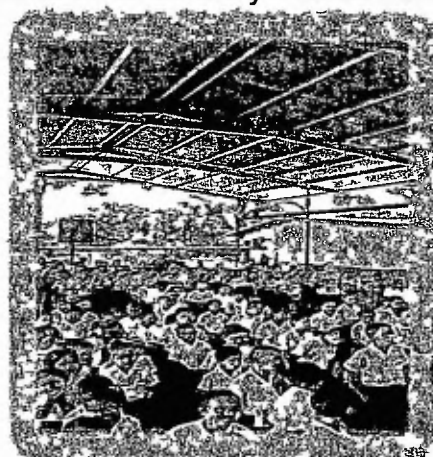


Nombre de la escuela

Fuente Lic Aracelys Cano

1 2 5 Niveles educativos y grupos

Educacion inicial con dos grupos de cada grado y primaria completa con dos y tres grupos de cada grado y Educacion Basica General con nueve grupos cuatro de septimo dos de octavo y tres de noveno grado



Fuente Lic Aracelys Cano

1 2 6 Cantidad de docentes

Cuatro docentes de inicial trece de primaria cinco especiales para un total de 24 educadores en primaria y trece profesores para la basica general total 37 docentes

1 2 7 Poblacion estudiantil

El Centro Educativo Basico General La Mesa cuenta con una matricula de 590 estudiantes 37 docentes un director encargado y seis trabajadoras-manuales

Poblacion estudiantil



Fuete Lic Aracelys Cano

1 2 8 Miembros de la Comunidad Educativa 2017

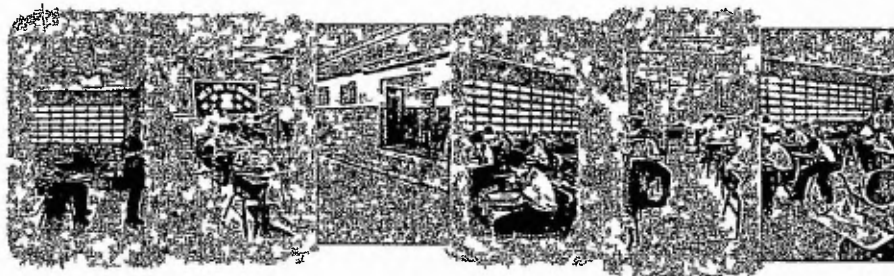
Cargo	Nombre
Directora	Anabel Pimentel
Presidente	Yatzuri Hurtado
Suplente	Neris Dominguez
Docente	Bextys Atencio
Suplente	Vexayda Ayala
Estudiante	Yahivis Ramirez
Suplente	Niurca Gonzalez
R de Org Civicas	Rosa Castillo
Suplente	Rosa Rodriguez

1 2 9 Contextos

1 2 10 Infraestructura del colegio

- Aulas de comedor una (1)
- Cocina una (1)
- Aulas 14
- Direccion una (1)
- Terreno propio
- Huerto escolar
- Aulas de tecnologia una (1)
- Aula especial una (1)

Estos recursos estan disponibles para el desarrollo de las habilidades de nuestros estudiantes en diferentes aspectos



Aulas del centro educativo

Fuente fotos tomadas por Lic Aracelys Cano

1.2.11 Aspectos históricos

El Centro Educativo la Mesa, ubicado en el corregimiento de San Martín, fue creada bajo el decreto 459 del primero de agosto de 1955; la maestra Cecilia de Navarro fue su fundadora, acompañada de un singular número de padres de familia, entre los cuales se pueden mencionar: Martín Caballero, Cristóbal Caballero, Juan Saavedra, Ignacio Saldaña, Andrés Navarro, Anastacia Cedeño, Pedro Navarro, Felicio Velásquez, Tiburcio Rodríguez entre otros.

En aquellos años, la escuela La Mesa, tuvo varias sedes, en distintas partes de la comunidad, hasta que finalmente se inició su fundación permanente en la actual ubicación en el año 2015, por medio de la Junta Comunal presida por el H. R. Elías Vigil se logró la construcción de dos aulas más por aumento de la población estudiantil y la inserción del primer ciclo. El área en donde ubicada está escuela, pertenece al Estado Panameño.

En la actualidad, con el apoyo de Ingeniería y Agrimensura de MEDUCA se han establecido los puntos limitantes del terreno escolar y ya se cuenta con los planos físicos del mismo.

1.2.12 Aspecto físicos – geográficos de la comunidad

Debido a la conservación aún de exuberante vegetación y su peculiar posición geográfica, entre las cordilleras de Cerro Azul y Mamóni, se disfruta de un clima fresco, agradable y como es del conocimiento general, debido al calentamiento global de la tierra, también se experimenta meses calurosos en la época veraniega.

El corregimiento de San Martín, ubicado en el área de Panamá Este, se caracteriza por paisajes vistosos y pintorescos, adornados por abundantes árboles frutales, maderables y ornamentales.

Accidentes geograficos son claramente visibles en nuestra comunidad como colinas montañas aun virgenes llanuras y hasta valles poblados hermosos y agradables rios como Pacora Cabobre y Mamoni son atracciones para visitantes

Es importante señalar que durante el año 2008 debido a las concesiones de algunas empresas dedicadas a la extraccion de minerales (arenas continentales) se afecto gran parte de la naturaleza de este lugar derribando gran cantidad de montañas virgenes lo cual ha causado daño a la fauna y flora de este pintoresco corregimiento en la actualidad En el año 2015 se observo la devastacion del medio ambiente por la implacable extraccion de material (arena continental) dando como resultado problemas de agua en las comunidades

Entre los limites que caracterizan a este corregimiento tenemos

- Al norte con el corregimiento de Chilibre
- Al sur con el corregimiento de Pacora
- Al este con el distrito de Chepo
- Al oeste con el corregimiento de Pacora

1 2 13 Aspectos politicos de la comunidad

Junta Comunal



Fuente Lic Aracelys Cano

San Martín, al igual que otros corregimientos, cuenta con una organización política diversificada, es decir que existe, entre los ciudadanos, diferentes inclinaciones políticas. Actualmente, contamos con las siguientes autoridades: Honorable Elías Vigíl (Representante de Corregimiento), Sr. César Cortés (suplente), Sr. Diomedes Hernández (corregidor). Diputados Katleen Levy, Diógenes Vergara, Edwin Zúñiga, José Muñoz.

La administración de la escuela, procura mantener una buena comunicación con las autoridades en beneficio del centro educativo y, por ende, del proceso educativo del país.

1.2.14 Aspectos económicos de la comunidad

La economía es uno de los pilares fundamentales en el progreso y desarrollo de toda comunidad.

Según encuestas, estudios y análisis realizados, el 50 % de la población del corregimiento de San Martín se dedica a la producción (siembra de granos, raíces, frutas y vegetales). Se cosecha gran cantidad de plátano, yuca, cebolla, culantros, papayas y en la época de verano, sandías, las cuales se venden en el mercado de abastos. También parte del sector se encuentra concentrada en la cría de ganado vacuno, porcino, cabras para la extracción de leche (elaboración de quesos).

Dentro de este aspecto económico también podemos señalar la existencia de grandes empresas avícolas: Arce Avícola, Empresas Melo, Fincas Toledanos, quienes emplean gran cantidad de pobladores, para realizan distintas funciones dentro de la empresa.

Cabe destacar también, la existencia de la empresa Tigre Verde (viveros) la cual se dedica a cultivar grandes hectáreas de grama y plantas

ornamentales que se venden en distintas areas urbanisticas de la ciudad de Panama

Tambien es importante señalar que una porcion de los habitantes se desempeñan en otros oficios fuera del area como en instituciones Gubernamentales y privadas recibiendo un ingreso economico de acuerdo a la labor que realizan

Debido a la masiva afluencia de visitantes durante el verano a los distintos rios de esta area se han incrementado la existencia de restaurantes fondas de expendio de comidas tipicas sancochos tamales carne asada chicharrones pan los cuales son del deleite de los visitantes Para el mes de enero se hace la feria agricola folclorica cultural con el fin de promover el turismo interno y beneficiar a los agricultores de esta region de Panama en la comunidad de la Mesa

1.2.15 Aspectos educativos

Nuestra sociedad actual en general atraviesa por situaciones dificiles en donde la perdida de valores la desintegracion familiar la violencia domestica el encarecimiento de la vida el desempleo entre otros nos mantiene a todos en ambientes inseguros de frustracion incertidumbre y excesivo estres y preocupacion sin embargo estamos plenamente convencidos de que a traves de una buena educacion iniciada desde el ambiente hogareño continuada en la escuela basica general pre media y media hara que el ciudadano adquiera los conocimientos (competencias valores habitos y destrezas) los procedimientos que lo transformen en un verdadero agente de cambio capaz de desempeñar con eficacia en cada una de las labores entidades empresas gubernamentales o particulares y realmente solo lo lograra a traves de aprendizajes significativos que le motiven hacia una calidad de vida y de servicio

Conscientes de la mision educativa se procura cumplir a cabalidad con los fines de la educacion panameña desarrollando los nuevos programas y proyectos curriculares

Durante el presente año el Ministerio de Educacion organizo jornadas de capacitacion a los docentes conscientes de la delicada mision que como profesionales tenemos transformar la vida de miles de personas para que puedan enfrentar los retos que le impone el mundo actual

Inmersos en todos estos retos que nos ofrece el marco de la transformacion curricular basada en competencias se ha procurado desarrollar con objetividad y eficiencia programas y proyectos educativos como participacion en jornadas y seminarios de transformacion curricular y evaluacion de los aprendizajes

En el año 2014 se implemento la Pre Media Multigrado con el nivel de 7º brindando este servicio educativo a todas las comunidades del corregimiento de San Martin para este año 2017 ya se cuenta con la premedia normal con 196 estudiante de diferentes niveles

1.2.16 Aspectos culturales

El corregimiento de San Martin cuenta con una poblacion de personas de las cuales la mayoria es descendiente de las provincias centrales de manera que han traído con mucho orgullo sus costumbres tradiciones folcloricas culturales creencias religiosas mitos leyendas y supersticiones que exaltan en cada uno de los eventos o fechas memorables que se celebran en la comunidad

Cabe destacar que entre los habitantes se cuenta con una extraordinaria gama de talentos artisticos folcloricos acordeonistas

guitarristas, cantantes, vocalistas, trovadores de décimas, conjunto folclóricos, salomadores, poetisas, narradores de cuentos rurales, etc.

En las actividades culturales de nuestra escuela, procuramos presentar estos valores tradicionales con el fin de que los estudiantes aprecien y cultiven los mismos.

Contamos también con una gran cantidad de personas de la comunidad Nogbe Bugle, las cuales lucen con orgullo sus vestidos autóctonos en variados y diversos diseños. Confeccionan bolsas tejidas, chácaras de colores, canastas y bisuterías que hacen con chaquiras. A pesar de los esfuerzos que realizamos con esta población, aún quedan algunos en condiciones analfabetas, limitaciones estas que repercuten en el bajo rendimiento académico ya que algunos de los niños, no pueden ser supervisados en casa por los padres.

También se han resaltado los bailes autóctonos de la población Guna Yala.

Algunas celebraciones que se realizan por tradición con mucha alegría y jolgorio como: fiestas patronales, carnavales, celebraciones patrióticas semana del campesino etc. Tradicionalmente, nuestra escuela celebra con gran entusiasmo, fervor patriótico y orgullo nacional las festividades del tres de noviembre, con el apoyo de los padres de familia, docentes, autoridades educativas y municipales. El 4 de noviembre es celebrado por la Junta Comunal en la comunidad.

En la celebración de las fiestas patrias se presentan reinas de cada provincia, exaltando las costumbres, tradiciones, bailes e historias de cada una de ellas; la comunidad educativa participa con gran entusiasmo y creatividad en estas actividades patrióticas con gran entusiasmo hemos continuado con la organización de las ferias patrióticas del año escolar.

1.2.17 . Estructura pedagógica y curricular.

PREESCOLAR	PRIMARIA								PREMEDIA		
ÁREAS DE DESARROLLO	ÁREAS	ASIGNATURAS	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
SOCIO AFECTIVA COGNOSCITIVA LINGÜÍSTICA	HUMANÍSTICA	Español	7	7	6	6	5	5	5	5	5
		Religión, Moral y Valores	2	2	2	2	2	2	2	2	2
		Ciencias Sociales	2	2	4	4	4	4	-	-	-
		Geografía	-	-	-	-	-	-	2	2	2
		Historia	-	-	-	-	-	-	2	2	2
		Cívica	-	-	-	-	-	-	1	1	1
		Inglés	2	2	3	3	3	3	4	4	4
		Expresiones Artísticas	3	3	3	3	3	3	4	4	4
PSICOMOTORA	CIENTÍFICA	Matemática	7	7	6	6	5	5	5	5	5
		Ciencias Naturales	2	2	4	4	4	4	5	5	5
		Educación Física	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	TECNOLÓGICA	Tecnologías	-	-	3	3	5	5	6	6	6
SUBTOTAL			27	27	33	33	33	33	38	38	38
E. C. A.			3	3	3	3	3	3	2	2	2
TOTAL			30	30	36	36	36	36	40	40	40

Fuente PEC C.E.B.G. La Mesa 2017

1.3. Proyectos

1.3.1 Proyecto Aula de Innovación Pedagógica

En nuestra escuela, tenemos muchas limitaciones con el uso del aula de innovación y uno de ellas es Internet, debido a problemas con la señal; actualmente, gracias a gestiones institucionales y de la docente de informática se ha logrado rescatar la señal y comprar algunas computadoras que están funcionando. Se cuenta con el apoyo de un proyector que sirve como un valioso recurso tecnológico para el apoyo de las clases y un juego de bocinas para el audio.

Debido al nuevo proyecto de educacion basica general se necesita un nuevo salon de innovacion y tecnologia equipado para los grupos de Premedia

Esta aula es una de las mas utilizadas para reuniones ya que en el colegio no se cuenta con espacio disponible para el aula de docentes

1 3 2 Educacion Inclusiva

Desde el año 2005 en que MEDUCA construyo el aula de recursos con el objetivo de atender a los niños y niñas con discapacidad y necesidades educativa especiales hemos procurado ofrecer un verdadero apoyo a los niños con diversas limitaciones fisicas cognitivas y neurologicas para que los mismos puedan alcanzar en gran medida los objetivos propuestos

Durante este año se han referido niños para evaluacion psicologica los mismos han sido diagnosticados con retardos mentales (leves moderados y severos) lo cual nos exige el continuo encuentro con los padres de familia para brindar orientacion y recomendaciones sobre los tratamientos o terapias citas medicas y como se va a desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje de sus hijos con el fin de tomar acciones que nos permitan realizar las adecuaciones correspondientes ya sean de acceso significativas o no significativas Trimestralmente se realizan reuniones o conversatorios con los padres de familia con el fin de analizar y evaluar los progresos o retrocesos algunas deserciones escolares frecuentes inasistencias pocas visitas a los psicologos falta de apoyo en el hogar etc

Se le brinda apoyo individual a cada niño que participa en el programa se ha recibido el apoyo de SAE de MEDUCA quienes le han dado seguimiento en conjunto con la maestra de atencion especial a estos niños con discapacidad

1.3.3 Escuela para Padres

Es un programa dirigido a los acudientes de los estudiantes de todas las escuelas oficiales y particulares del país, solicitado por el Estado a través del Instituto Para la Formación y Aprovechamiento de los Recursos Humanos (IFARHU). Durante este año 2015 hemos ofrecido charlas con mensajes motivacionales de valores, temas de familias, disciplina en el aula y el entorno escolar etc. En su gran mayoría los padres de familia han participado de estas actividades. Esta es una actividad apolítica voluntaria y gratuita.

Como es del conocimiento de todos, desde el año 2011, el Gobierno Nacional, adquirió el compromiso, a través del IFARHU, de entregar becas universales; en esos inicios solo se entregaba a los estudiantes de 4º 5º 6º; en la actualidad; se otorgan estas becas a todos los estudiantes de la escuela que no hayan tenido fracasos. Este subsidio escolar es de gran ayuda, ya que muchas de los útiles y uniformes escolares son comprados a través de este rubro económico.

Es de gran importancia continuar con este programa Escuela para Padres, ya que observamos que cada día va en aumento el nivel de violencia en la comunidad; cualquier tipo de vicio y delincuencia especialmente en la adolescencia y consideramos que es el hogar, la primera escuela de formación, pero si los padres no reciben una adecuada información y orientación sobre la educación de sus hijos, el control y ejemplo que se debe llevar, en la familia, se continuará observando las conductas o comportamientos desajustados de los niños. Con el propósito de apoyar a los padres y madres de familia, seguimos formando e instruyendo en la buena educación de los hijos. Mantener una constante comunicación y planificación talleres y conversatorios del programa.

1 3 4 Ambiente

En este programa el objetivo es fomentar el interés en los estudiantes de producir algunos alimentos que servirían de apoyo en el comedor escolar conservando el medio ambiente con prácticas de preparación de suelo con herramientas agrícolas manuales control de maleza y fertilización libre de pesticidas

Se llevan a cabo proyectos de los siguientes rubros maíz pepino y otros con el propósito de ser auto sostenible

Se ha planificado la limpieza y fumigación de herbazales de la parte posterior de la escuela el cultivo y mantenimiento de los jardines eliminación de envases de criaderos de mosquitos etc

Cabe señalar que la escuela participa en las actividades organizadas por MIDA y ANATI (Día Mundial del Agua Buen uso y conservación de los Recursos Naturales El pluviómetro es otro proyecto llevado por nuestra escuela bajo la supervisión de ETESA en el cual miden la cantidad de lluvia durante el mes)

Actualmente se está participando del concurso de jardines para mantener las áreas verdes con la colaboración de todos los estudiantes y maestro por sectores que cada grupo cuida

En la parte posterior de la escuela se cuenta con el programa criadero de pollos que es supervisado por cada docente con sus estudiantes por día con la ayuda del MEDUCA que provee las aves y parte del alimento los mismos serán consumidos en el comedor escolar

1 3 5 Etica docente

Internamente se organizan cada trimestre actividades motivacionales y sociales con el cuerpo docente con el fin de estimular actitudes positivas y entusiasmo hacia el trabajo en equipo y buena convivencia laboral

1 3 6 Educacion en valores

Este programa se ha llevado por varios años siguiendo el cronograma del Ministerio de Educacion Cada mes se hace alusion al valor correspondiente se realizan actividades que fomentan su practica se colocan mensajes de valores con sus respectivos colores Se realizan reuniones convivencias donde se les inculca a los niños los valores con el fin de que estos enriquezcan sus experiencias y sean capaces de transmitirlos a sus compañeros En este programa la escuela La Mesa participa activamente con el fin rescatar los valores morales universales

1 3 7 Programas de Educacion Inicial y Primeros Grados

Han facilitado y enriquecido el proceso de lecto-escritura a traves de estrategias metodologias y didacticas innovadoras y materiales didacticos creativos (la Jirafa lectora la pecera el movil) Se han enriquecido los rincones de trabajo en las aulas de preescolar para el logro de destrezas y aprendizajes significativo

- Leo juego y aprendo (texto adaptado)
- Integralidad
- Articulacion de los procesos lectores

1.3.8 Programa de Salud Escolar

Se ha desarrollado por varios años consecutivos el programa de salud escolar en medicina general, laboratorios, odontología, charlas educativas, salud ambiental.

En el área de Odontología, se atendió a toda la población escolar en la aplicación del fluor y se brindó a los estudiantes de educación inicial y sextos grados con servicios de extracción de calzas y revisiones dentales periódicas, además se brindaron charlas a los 6° referentes a la sexualidad y pubertad.

En el área de Medicina General, los médicos y enfermeras atendieron los miércoles por grado a los estudiantes, tomándole el peso y talla y diagnóstico de enfermedades.

Con el objeto de dar continuidad al programa de Prevención del Papiloma Humano se aplica todos los años la vacuna a las niñas de 10 años en adelante.

Debido a la proliferación de mosquitos Aedes Aegypti y Chikungunya se han realizado jornadas de limpieza, recolección de basura chatarras y fumigaciones, promoción de programas de aseo y limpieza.

1.3.9 Nutrición escolar.

A través del programa de Nutrición Escolar se ha ofrecido un valioso apoyo en la alimentación de los estudiantes, almuerzos, las cremas nutritivas enriquecidas y las galletas nutricionales han ayudado a mantener una buena nutrición en muchos hogares de extrema pobreza, los niños apenas tienen un escaso desayuno; procuramos también ofrecer almuerzos nutritivos y alimentos saludables que ayuden a los niños que apenas tienen un escaso desayuno.

El programas también ofrecen almuerzos nutritivos y alimentos saludables que ayuden a los niños en el proceso de crecimiento y desarrollo (lentejas, sopas, con verduras, carnes, pollos, pastas, etc.)

Por la ubicación del área de Este en el centro educativo existen muchas familias de condición económica muy baja, que no pueden brindarle una buena alimentación a sus hijos, de manera que este centro educativo se preocupa siempre de detectar estados desnutricionales y mala alimentación para apoyarlos y puedan lograr un mejor proceso de aprendizaje. Desde años anteriores hemos solicitado un incremento en el fondo de bienestar estudiantil, sin embargo, a pesar del aumento de nuestra matrícula y la implementación de otro nivel educativo, seguimos contando con los mismos recursos económicos.

El colegio divide los proyectos por áreas que conforman el proyecto educativo como lo son:

- ❖ Infraestructura
- ❖ Pedagógica
- ❖ Social
- ❖ Gerencial

En coordinación con el personal docente y la comunidad educativa se ha planificado la realización de varios proyectos cuya ejecución redundará en beneficio de los niños y niñas.

Se considera que todos estos proyectos puedan llevarse a cabo paulatinamente, en orden de prioridad y necesidades. La presentación de la misma ha sido aporte de todos los docentes y comunidad educativa.

1 3 10 Participacion en seminarios proyectos y concursos

A nivel de estudiantil se participa en los diferentes concursos folcloricos como lo son (Manuel F Zarate y Dara zarate) decimas poesias juegos intercolegiales proyectos cientificos concurso de la excelencia educativa proyecto Ford ¿Que quieres ser cuando seas grande? Proyecto de afianzamiento con el colegio Claret etc

En el area docente trimestralmente se realizan jornadas de afianzamiento del area curricular-con el- fin de que los docentes desarrollen sus habilidades en la ejecucion de los planes trimestrales semanales y diarios

Evaluacion de la causas de las deficiencias academicas nivelaciones conversatorios con los padres de familia apoyo con el programa de educacion inclusiva

1 4 Plan de accion 2017

1 4 1 Construccion de tres aulas escolares

Con la modalidad de iniciar en esta escuela una Pre-Media nos vemos en la necesidad de incorporar en la demanda de infraestructura escolar tres aulas con mobiliario y recursos tecnologicos que ya inicio en el 2014 con una matricula de 80 estudiantes Para este año 2017 tenemos 7º 8º 9º grados con 196 estudiantes

Se estan realizando las gestiones necesarias para la construccion de tres aulas escolares (apoyo de las autoridades locales evaluaciones del departamento de mantenimiento de MEDUCA gestiones para solicitud de partidas extraordinarias etc) esperamos puedan ser construidas a tiempo De igual forma se espera el nombramiento de los profesores especializados en las asignaturas para atender esta modalidad educativa de forma permanente

1.4.2 Proyecto lectura

Este proyecto pedagógico tiene el objetivo de lograr que los estudiantes y toda la población educativa sientan el gusto, interés y motivación hacia la lectura, pero sobre todo a analizar cada texto, reflexionar sobre obras literarias, científicas, humanísticas que ilustren su conocimiento y le encaminen hacia una elevada calidad de vida. Promover la lectura en niños desde la edad preescolar y darle continuidad a través de todos los niveles educativos es una gran tarea en la que debemos involucrar a todos los organismos e instituciones que giran alrededor del entorno escolar: el sector público y privado, la sociedad civil, la familia y todos los responsables de la formación integral de los estudiantes. Debemos incentivar esa pasión hacia esa fuente enriquecedora de la buena lectura y de allí el logro del desarrollo de estrategias efectivas e innovadoras para descifrar, comprender e interpretar lo que ha leído. La lectura comprensiva debe ser una práctica habitual, continua y transversal en el aprendizaje de los contenidos de todas las áreas del saber. Comprender lo que se lee es una condición indispensable para alcanzar aprendizajes significativos reales.

Invertir en planes y programas que fortalezcan y garanticen el desarrollo de la competencia comunicativa mediante diferentes metodologías que hagan del acto educativo un espacio de deleite, de compartir, participar, aprender a aprender, impulsar el uso de las tecnologías de la información y comunicación de los estudiantes.

En todo centro educativo debe existir una propuesta pedagógica que ofrezca una gama de actividades, recursos, posibilidades y facilidades que encausen a toda la población escolar desde la etapa inicial al cultivo del gusto, interés y motivación de la lectura enriquecedora para el logro de una educación integral (círculo de lectores, bibliobus, bolsas y cofres viajeros, rincones y espacio del lector, biblioteca, participación en ferias del libro, seminario de comprensión lectora para padres de familia, comunidad educativa).

1 4 3 Analisis FODA

1 4 4 Area Pedagogica

AREA PEDAGOGICA			
FACTORES INTERNOS		FACTORES EXTERNOS	
Debilidades	Fortaleza	Amenazas	Oportunidades
Los textos escolares de todos los grados deben ser revisados y actualizados a la realidad nacional	El Ministerio de Educacion procura dotar a todas los estudiantes con los textos escolares por grado y asignatura	En ocasiones no se imprimen la cantidad necesaria de estos textos	Cada estudiante tiene la oportunidad de contar con su texto escolar
Proceso de estancamiento temporal del proceso de transformacion curricular	Interes de todos los directores sobre los lineamientos a seguir en el proceso de transformacion curricular	Hasta la fecha no se han dado lineamientos sobre este proceso	Mantener al personal docente actualizado en la modernizacion de la educacion del siglo actual
Nuevo sistema de nombramientos de personal docente y administrativo	Solicitud general de todos los directores para buscar otros mecanismos mas rapidos y efectivos en los nombramientos de personal	No se logran los nombramientos a tiempo	Contar con el personal docente y administrativo que se necesita
		Proceso de compra	Se logra comprar lo

1 4 5 Area Social

	PROBLEMAS	PROYECTO/ SOLUCION	PRIORIDAD
Area social	Area social Alto indice de analfabetismo en especial de la poblacion indigena	Promover programas de alfabetizacion adultos para asi disminuir o eliminar la cantidad de personas analfabetas ya que asi se lograria mas apoyo en el hogar	Promover a traves del programa de escuela para Padre temas familiares valores en hogar autoestima y superacion violencia domestica prevencion de embarazos uso indebido de sustancias ilicitas etc con el objetivo de cultivar la paz armonia estabilidad de las familias y por ende la seguridad social de las comunidades
Area social	El aumento de los hogares disfuncionales es causa de bajo rendimiento academico de los estudiantes	Se promueve las visitas de padres de familia jornadas pedagogicas programas de valores y autoestima Promover programas de prevencion de la violencia familiar	Realizar actividades motivaciones Charlas de valores con temas que eleven la autoestima
Area social	Aumento de la violencia dentro del ambito social y la inseguridad dentro de la comunidad	Fortalecer los programas de superacion personal e incentivar a las personas a participar en programas de vecinos vigilantes	Realizar actividades promoviendo estos programas Solicitar el apoyo de todas las instituciones gubernamentales y no gubernamentales

Fuente PECC E B G La Mesa 2017

1 5 Lista de estudiantes 6ª del C E B G La Mesa

LISTA DE ESTUDIANTES DE 6A			
m	SEXO	NOMBRE	APELLIDO
1	M	JUAN C	BADILLO R
2	M	MARCOS A	BORDONES S
3	M	ESTEBAN J	CEDENO C
4	F	DANIELA Y	DIAZ G
5	M	MOISES	DOINGUEZ M
6	F	ERIKA	ESCOBAR
7	F	DAINLANIS	ESPINOZA
8	M	DIEGO	GUERRA G
9	F	KEISHA Y	GUTIERREZ
10	F	IRMA	JIMÉNEZ
11	F	EMILY C	MARIN C
12	F	GABRIELA	MENDOZA G
13	F	KIRSTEN	MONTENEGRO
14	M	JOEL	MONTERO S
15	F	SOFIA V	PÉREZ D
16	F	HILARY M	PINTO J
17	F	MARLENIS E	RIOS Q
18	M	IMMER	RODRIGUEZ
19	F	DARLEN Y	RODRÍGUEZ F
20	M	EVER JOEL	SALINA
21	M	ABRAHAM	SAMANIEGO
22	M	MELQUIS	SÁNCHEZ
23	M	JORGE	SANTANA R
24	F	YAHIR A.	VALDERRAMA O
25	M	CHRISTOPHER	VERGARA G
26	M	YEIKO	SÁNCHEZ S
27	M	TONY	LUO ZHONG
28	F	ROXANA E	URENA M
29	F	VASSILI Z.	DE LEÓN C
30	F	ERIKA E	JIMÉNEZ

Fuente: PEC C E B G La Mesa 2017

Femeninos 16

Masculinos 14

1.6 Listado de docentes por especialidad del C.E.B.G. La Mesa

Nombre	Especialidad
Lilibeth Rivera	Maestra de preescolar
Reina Pérez	Maestra de preescolar
Itzel Cruz	Maestra de primaria
Bextys Atencio	Maestra de primaria
Maria Batista	Maestra de primaria
Agustina Ramos	Maestra de primaria
Juana Campos	Maestra de primaria
Elisbeth Valdés	Maestra de primaria
Hendrick Arjona	Maestra de primaria
Marlenis Mendieta	Maestra de primaria
Aura Duarte	Maestra de primaria
Vexaida Ayala	Maestra de primaria
Carmen Smith de Gaitán	Maestra de primaria
Gricelda Mariche	Maestra de primaria
Yira González	Maestra de primaria
Marixenia Williams	Maestra de primaria
Gladys Becerra	Maestra de primaria
DOCENTES ESPECIALES	
Aracelys Cano	Informática
Leydeline Rodríguez	Ingles
Ronald Vallarino	Educ. Física
Oriando Castillo	Agropecuaria
Aura Arrocha	Ingles
Zayomara Córdoba	Inclusiva
Yerlin Rodríguez	Inclusiva

Fuente: PEC C.E.B.G. La Mesa 2017.

1 7 Listado de profesores de Pre media del C E B G La Mesa

Lista de Profesores de Pre media	
Nombre	Especialidad
Zabdiel Gomez	Geografia
Delia Gutierrez	Matematicas
Ricardo Cordoba	Historia
Deyanira Espinoza	Español
Leticia Cortez	Español
Franklin Tigerino	Ingles
Eugenia Ceballos	Matematicas
Eda Barsallo	Familia
Ulises Barria	Educ Fisica
Ericka Cardenas	Matematicas
Devora Gaitan	Ingles
Didacio Vertiaga	Artistica
Belcia De Gracia	Tecnologia

Fuente PEC C E B G La Mesa 2017

CAPITULO II

Marco de Referencia

2.1 Antecedentes de la Investigación

Cueva (2014) en su trabajo de investigación *Uso del Software Educativo Pipo en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Juvenal Soto Causso* busco evaluar el mejoramiento del aprendizaje en el área de las Matemáticas. Con el estudio se determinó que como consecuencia el programa experimental usando el software educativo PIPO los estudiantes del quinto grado de primaria de la I.E. Juvenal Soto Causso de Rahuapampa mejoraron significativamente su rendimiento en el área de Matemáticas específicamente en el aprendizaje de los números relaciones y operaciones la geometría y medición la estadística que fueron las tres áreas en estudio. Se concluyó en esta investigación que se le recomienda a los docentes el uso de software educativo PIPO para hacer más efectivo creativo novedoso atractivo y significativo el proceso de enseñanza-aprendizaje así dinamizar y maximizar su aprendizaje en el área de Matemática.

Se considero pertinente relacionar este proyecto de investigación ya que en ambos plantean la importancia de mejorar el proceso enseñanza aprendizaje a través de la aplicación de programas educativos modernos que atiendan las diferentes necesidades utilizando la tecnología como medio para lograrlo.

Meneses Artunduaga (2014) en su trabajo de investigación titulado *Software educativo para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el grado 6° de la Institución Educativa Laureano Gomez en el grado sexto C municipio de San Agustín en el departamento del Huila* Universidad Católica de Manizales Colombia consideraron realizar esta investigación ya que los estudiantes del centro educativo sentían apatía hacia el área de matemáticas. De allí se plantea una solución a través del uso de la tecnología de la información y la comunicación TIC mediante un software

educativo haciendo la clase de esta asignatura mas amena Llegando a las siguientes conclusiones El proceso de enseñanza de las matematicas si se favorece cuando articulamos un aliado como la tecnologia En este caso un software educativo que fue de gran ayuda en la aprehension de conocimientos matematicos en el grado sexto C (6C) de la institucion educativa Este proyecto tuvo gran impacto en la enseñanza de las matematicas con su componente pedagogico y tecnologico al implementar software educativo los discentes se sienten atraídos por esta área rompiendo así la apatia que se ha generado con el tiempo y las malas practicas docentes Cito este trabajo ya que posee mucha similitud con esta investigacion ya que utiliza el software educativo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

Susana Stringaro Barabani 21 de mayo 2009 El Juego y la Practica Educativa Saberes y Vivencias

El juego ya sea didactico ecologico comunitario o juegos dirigidos en cualquiera de sus formas y presentaciones tiene un fin comun que es lograr un cambio de actitud formando determinada conducta a un individuo o un grupo de ellos en funcion de modelarla positivamente La idea de enseñar mediante actividades ludicas parte del criterio que rige en cuanto a dinamismo en el aprendizaje y flexibilidad en la trasmision o divulgacion de los conocimientos esto permite que el individuo se apropie del saber sin verlo como algo distante o inalcanzable bajo un escenario agradable donde lo complicado se transforma en accesible y sencillo de comprender (Cook 2003) El juego (como estrategia constituye un medio de educacion un gran aliado de la enseñanza (Dell Ordine 2001) que despierta el interes y motiva hacia el aprendizaje Entonces como metodologia didactica en el juego no puede contemplarse ganar / perder ya que de esta manera se coacciona al individuo y subsiguientemente el desarrollo cognitivo El juego introduce conceptos de forma flexible que pudieran ser dificiles de exponer con palabras A apropiacion del conocimiento sin verlo como algo inalcanzable

Permite que el niño o el individuo puedan familiarizarse con el concepto de lo que se requiere educar de una forma sencilla y sin trabas durante el proceso.

En este artículo, encontrado en esta página nos dice que los juegos tienen un fin en común que es lograr un cambio de actitud, formando determinada conducta en los individuos en función de modelarla positivamente. Que enseñar mediante actividades lúdicas, es hacer dinámico y flexible la transmisión de los conocimientos, esto permite que el estudiante se apropie del saber sin verlo como algo distante o inalcanzable bajo un escenario agradable donde, lo complicado se transforma en accesible y sencillo. A este escenario deseamos llegar en esta investigación, que los alumnos se sientan cómodos estudiando mediante el uso de la tecnología educativa.

Al igual que el hardware ha evolucionado, también ha evolucionado la concepción del software tanto básico como aplicado y el software educativo. Los primeros usos fueron para desempeñar las mismas y más tradicionales tareas del profesor: explicar unos contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar los resultados; el interés de estas aplicaciones surgía ante la posibilidad de una instrucción individualizada, fundamentalmente de tipo tutorial.

Según diferentes investigaciones consultadas, la creación de la Tecnología Educativa se atribuye a Skinner, profesor de la Universidad de Harvard, en el año 1954.

El concepto de software educativo ha sido abordado por diferentes autores, atribuyéndole distintas definiciones:

Sánchez J. 1999, "cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar".

Según **Rodríguez Lamas** (2000), “es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo”.

Pedro Torres Ruiz 2014, Repensar Educativo, “El software educativo tiene sus comienzos en Europa. Específicamente, en España en los años sesenta con el desarrollo de los medios audiovisuales en el mundo, por ejemplo, el proyector de diapositivas, acetatos, fotografías de prototipos, entre otros coincidiendo, además, con la propuesta de la Ley General de Educación en España en los años setenta pero, no fue sino hasta en los años ochenta cuando varios expertos en el campo de la educación habían puesto sus ojos en el Internet como tecnología de la información para su análisis, creación, desarrollo, difusión y divulgación de la enseñanza en cualquier nivel educativo. De todo lo anterior, surge la era digital en el que permitirá al ser humano interactuar puntos de vista con sus semejantes, a nivel mundial, al través de foros de discusión, mesas redondas virtuales e intercambio de ideas en sesiones on-line básicamente en tres formas:

- 1) Digitalización de la información. Es decir, leerlo en pantalla sin necesidad de tenerlo impreso en papel.
- 2) Manejar la información de forma virtual. Controlándolo y ordenándolo de acuerdo a las necesidades del usuario.
- 3) Trabajar, en conjunto, con bases de datos heterogéneos (texto, imagen y sonido) así como la utilización de objetos digitales”.

El docente debe buscar diferentes metodologías para que el aprendizaje llegue como lo que señala, **Juan Domingo 2011, Revista Tecnología Educativa**”. Los docentes deben considerar cómo asignar

distintos roles a sus alumnos para que revelen su potencial propio y sus conocimientos Sandholtz Ringstaff y Dwyer (1997) encontraron que los docentes dieron cuenta de incrementos beneficiosos en la colaboracion e interaccion entre los alumnos cuando la tecnologia era integrada en sus clases. Aparentemente tanto docentes como alumnos pueden sacar provecho del conocimiento y experiencias de algunos alumnos expandiendo ademas de este modo cada vez mas la participacion de estos alumnos en clase. 133 Experto en Curriculum Cito esta revista ya que encuentro mucha similitud con esta investigacion es necesaria la tecnologia en las aulas disminuye procesos tediosos y da tiempo a discusiones de resultados

Dialogos de la comunicacion n°78 enero - julio 2009

(Revista academica de la federacion latinoamericana de facultades de comunicacion social issn 1995 6630) cita que los videojuegos diseñados para actividades docentes van a presentar una serie de contenidos destrezas y actitudes mucho mas orientadas a las premisas de los curriculos academicos pero eso no quiere decir que el resto de videojuegos en teoria diseñados solo para entretener no puedan aportar riqueza cultural o nuevas destrezas a los alumnos. Ademas dice que es importante tener en cuenta que los videojuegos representan micro - estados educativos ya que cada uno sigue unas reglas y unos principios particulares. Representan un proceso que conduce a diseños cada vez mejores para el buen aprendizaje y de hecho al buen aprendizaje de cosas desafiantes. Se trata de encontrar la teoria del aprendizaje humano incorporada a los buenos videojuegos (Gee 2004) desde el campo de la teoria cognitiva la que se encarga de estudiar como aprenden mas y mejor los seres humanos

Este autor presenta treinta seis principios de aprendizaje que deberian tener en cuenta todos los docentes que pretendan realizar un cambio de orientacion en la educacion de los nativos de la era digital. La escuela tradicional se basa en el paradigma del contenido la mayoria de los

exámenes por no decir todos miden la cantidad de conocimiento retenido por el alumnado en un momento en concreto el día del examen pero son pocos los que ahondan en procesos de razonamiento o de comprensión de herramientas deductivas básicas Esta revista aporta conocimientos importantes para esta investigación ya que nos ilustra un poco más sobre los juegos educativos

En la actualidad existe gran cantidad de softwares educativos gratuitos en línea que ayudan al niño a desarrollar su aprendizaje como ejemplo Mundo Primaria a continuación se exponen los datos identificativos de la empresa

Nombre mundoprimary.com Denominación social **Grupo Gesfomedia S L**

Dirección Calle Ercilla nº 5 – Bajo derecha – 28005 Madrid

Teléfono 91 530 53 85 (2013)

Este portal educativo surge como una alternativa para estudiantes y profesores contiene una fuente de juegos infantiles educativos y otros recursos didácticos gratuitos de gran calidad para niños de entre tres y doce años Todo el material ha sido elaborado por el equipo de profesionales de Mundo Primaria clasificándolo por áreas temáticas y edad basándose en los currículos oficiales de cada curso De esta forma se garantiza que cualquier persona ya sea profesor padre o madre de alumnos de estos periodos pueda encontrar el recurso educativo que mejor se adapte a sus necesidades El portal presenta sus herramientas educativas en varios formatos como juegos didácticos fichas para imprimir imágenes educativas y cuentos infantiles

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo a partir del empleo de recursos multimedia como videos sonidos fotografías diccionarios especializados explicaciones de experimentados profesores ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico El objetivo es que el intercambio sea más eficiente incrementar

la satisfaccion disminuir la frustracion y en definitiva hacer mas productivas las tareas que rodean a los alumnos con esta investigacion se busca encontrar ventajas o beneficios para ayudar en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del 6° A del C E B G La Mesa en cuanto a su rendimiento academico

2.2 Marco teorico

Los softwares educativos

El software educativo es una herramienta pedagogica o de enseñanza diseñada para los docentes y estudiantes que poseen características esenciales de los programas educativos

Los programas educativos pueden tratar las diferentes materias (matematicas idiomas geografía dibujo) de formas muy diversas a partir de cuestionarios facilitando una información estructurada a los alumnos mediante la simulación de fenómenos y ofrecer un entorno de trabajo mas o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y mas o menos rico en posibilidades de interacción pero todos comparten cinco características esenciales

- Son materiales elaborados con una finalidad didáctica
- Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen
- Son interactivos contestan inmediatamente las acciones de los estudiantes y permiten un diálogo y un intercambio de informaciones entre el ordenador y los estudiantes
- Individualizan el trabajo de los estudiantes ya que se adaptan al ritmo de trabajo cada uno y pueden adecuar sus actividades según las actuaciones de los alumnos
- Son fáciles de usar Los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas son similares a los conocimientos de electrónica necesarios para usar un video es decir son mínimos

aunque cada programa tiene unas reglas de funcionamiento que es necesario conocer

El software educativo esta construido como una ayuda a los estudiantes y docentes El objetivo de los softwares educativos es que el intercambio sea mas eficiente y poder incrementar la satisfaccion disminuir la frustracion y en definitiva hacer mas productivas las tareas que rodean a los alumnos En esta investigacion vamos a realizar la interaccion con el software educativo Mundo Primaria donde encontraras un menu con diferentes juegos educativos Mundo Primaria despegó a principios del año 2013 Ficha tecnica del portal Nombre mundoprimary.com Denominacion social **Grupo Gesfomedia S L** Direccion Calle Ercilla nº 5 – Bajo derecha – 28005 Madrid

Fue construido por la colaboracion de docentes interesados en el area la respaldan pedagogos con largo recorrido en el mundo de la educacion en busca de aportar un enfoque profesional y de calidad a los recursos educativos online Actualmente cuenta con mas de 2 500 juegos didacticos basados en la programacion escolar para Educacion Primaria y Educacion Infantil Los juegos se clasifican en asignaturas tal y como se imparte dicha etapa en los colegios (para los juegos de Primaria) o en las competencias clave que trabajan (para los juegos de Infantil)

Mundo Primaria se ha convertido en la plataforma online educativa con mayor crecimiento de España así lo demuestran los mas de tres millones de visitas que recibe al mes con una media de veinte millones de paginas vistas mensuales

Mundo Primaria contiene juegos que desarrollan la capacidad intelectual de aprendizaje y de razonamiento para aprender jugando En este portal educativo podemos encontrar juegos de atencion memoria y logica Los juegos de atencion memoria y logica son ejercicios de estimulacion temprana para niños de primaria que han sido organizados en tres bloques diferentes

memoria, lógica y atención; han sido contruidos por niveles, siendo válidos para todos los cursos de primaria, siguiendo un enfoque didáctico y pedagógico. Encontrarás un menú con diferentes juegos que ayudan al estudiante a desarrolla sus habilidades.

A continuación, presentamos las diferentes opciones que nos ofrece este portal educativo.

Mundo Primaria ha sido desarrollado con la clara premisa de que aprender puede ser divertido. Por ello, con el apoyo de docentes y pedagogos experimentados, hemos creado miles de recursos didácticos gratuitos perfectos para servir de complemento a la educación de alumnos de Primaria e Infantil.

Podemos encontrar los juegos de atención para niños de primaria que estimulan la atención a través del juego, planteando distintos tipos de retos para fortalecer la asimilación de conceptos y su organización correcta. Los juegos han de ser solucionados por los niños de forma interactiva, mejorando así su capacidad de concentración y desarrollando la capacidad de elaborar decisiones lógicas, gracias al análisis de los retos y los problemas. Este proceso de aprendizaje es divertido y supone un estímulo externo que beneficia su capacidad de aprendizaje, su memoria visual y la motricidad fina.

En Mundo Primaria, también encontramos los juegos de memoria, estos han sido creados para lograr desarrollar y potenciar la capacidad retentiva a través de la interactividad. Otro de los objetivos a lograr con estos juegos, es el de potenciar la capacidad de actuar de forma autónoma y adquirir competencias digitales. Los niños y las niñas de primaria aprenderán, con estos juegos de memoria, de forma totalmente práctica y divertida, potenciando su propia iniciativa y adquiriendo una expresión cultural definida. Por todo esto, son una magnífica herramienta para ejercitar su mente y mejorar sus capacidades, para prestar atención y concentrarse.

Los juegos de lógica para niños de primaria, son actividades interactivas que desarrollan las capacidades lógicas a través del ordenador y que también

están divididas por niveles. Estos juegos de lógica estimulan a su vez el razonamiento lógico, a través de la observación, la atención visual y la autoevaluación instantánea de los ejercicios. Los juegos son fáciles de practicar pero requieren del razonamiento meditado, por parte de los niños, consiste en sacar una conclusión de lo que se expone en el enunciado.

En Mundo Primaria, se comprende la importancia de impulsar las habilidades lectoras de los niños, por ello, se prepara una sección de lecturas para niños en la cual se proponen distintos textos y juegos relacionados con cada uno de ellos; cuya finalidad es la mayor desenvoltura del niño, tanto al leer, como al comprender lo leído.

Para los más pequeños, aprender valores importantes a través de cuentos es la forma más sencilla y divertida, ya que estarán asimilándolos mientras se dejan llevar por fascinantes historias. Por ello, Mundo Primaria te propone esta serie de cuentos con valores para que los más pequeños interioricen sus enseñanzas y las lleven a su día a día.

Los Juegos de Estimulación y Aprender dirigidos, especialmente a niños de entre 6 a 12 años aproximadamente, son juegos que captan la atención de los más pequeños con dibujos creativos, sonidos llamativos y animaciones que entretienen a los niños.

Con la ayuda de estos juegos de estimulación temprana para niños, los pequeños mejorarán sus habilidades de atención, audición y lenguaje, lógica, memoria, conceptos básicos y percepción.

Cada niño elegirá los juegos, dependiendo no solamente de los que más le gusten, sino también, de los juegos que están adaptados a su nivel, edad y campo de conocimiento.

Los juegos invitan a los niños a participar de una actividad didáctica sin que se den cuenta, les enseñará a concentrarse mejor, a retener información, a razonar a la hora de tomar decisiones, a encontrar rápidamente el dato o la

imagen que buscan a saber que estan oyendo y a poner en practica los pasos imprescindibles para comunicarse con los demas

Los niños mejoraran en todas estas habilidades y tambien aprenderan los conceptos basicos Todo este aprendizaje se traducira en un mejor rendimiento en clase porque mientras se divierte jugando habra desarrollado su capacidad intelectual Segun crecen pueden atreverse con los juegos indicados para niños mayores

Estos ejercicios de estimulacion temprana para niños son ideales en el ambito escolar y clinico para los maestros de educacion infantil los maestros de pedagogia terapeutica audicion y lenguaje para orientadores que vigilan el tratamiento de niños con dificultades y tambien para logopedas pedagogos psicopedagogos y psicologos

Mundo Primaria tambien posee fichas para imprimir con ejercicios para Primaria

Estas fichas para imprimir cuentan con diferentes caracteristicas que hacen de ellas una herramienta para el aula y/o para casa en el aprendizaje diario del niño Se trata de una forma sencilla y divertida de adquirir diferentes conocimientos teoricos que en un primer momento puedan resultar demasiado tediosos para el alumno o alumna por su complejidad Estas fichas para niños suponen un ejercicio de repaso sencillo para llevar al dia las clases en el aula o para refrescar conocimientos ya adquiridos

En este sentido estos ejercicios para primaria son una ayuda para convertir el estudio de asignaturas como matematicas o lengua en una tarea divertida debido al atractivo visual y educativo de las fichas Por otro lado para los educadores supone una herramienta de trabajo sencilla de utilizar ya que estas fichas se encuentran alojadas de forma organizada por asignatura curso y area tematica haciendo mas sencilla su descarga y posterior impresion Desde problemas matematicos hasta ejercicios de ingles para imprimir las fichas pueden utilizarse cuantas veces se necesite y ponerse a disposicion de un mayor numero de alumnos

Ejercicios organizados por asignatura edad y tematica

Tambien podemos encontrar fichas para imprimir perfectamente organizadas atendiendo a la materia Posteriormente dentro de cada materia hallaras los diferentes cursos de Educacion Primaria desde primero a sexto Dentro de cada curso podras acceder a cada una de las tematicas recogidas en el curriculum oficial De esta forma podras encontrar la ficha adecuada para cada momento del curso escolar dependiendo de lo que se este dando en clase

Asi el apoyo escolar puede focalizarse por asignaturas cursos y temas lo que comprende la adaptacion a diferentes partes del conocimiento y a las caracteristicas intrinsecas de cada una de estas De esta forma se consigue una amplia gama de fichas para niños de Primaria gratis estructuradas y organizadas de una forma logica que facilita la navegacion del usuario Se ofrece por lo tanto una gran variedad de recursos educativos para descargar con un solo clic e imprimir ¡Las actividades para niños de Primaria mas divertidas que nunca!

En Mundo Primaria encontramos un software muy completo con cuentos juegos colorear pintura

Pero no estan indicados solamente para los profesionales pues en el ambito familiar los niños podran mejorar desde casa su aprendizaje y su capacidad intelectual

A continuacion unos ejemplos de lo que encontramos en este portal educativo

Los juegos de matematicas

Los juegos de matematicas para niños de primaria que proponemos en Mundo Primaria mejoran el conocimiento que tienen los niños de Primaria sobre los numeros y operaciones las magnitudes y sus medidas las figuras geometricas y la resolucion de problemas

Como mejoraran los niños de Primaria

Hacer clic en el raton sera el unico requisito para aprender matematicas gratis de esta manera tan divertida Los juegos de matematicas para niños son una estrategia ludica para enseñar a los niños todos los conocimientos previos que necesitan para superar con exito sus asignaturas de matematicas Con estas actividades para niños de Primaria se aprende a la vez que se divierte por partes iguales!

El niño perdera el miedo a los numeros y a las operaciones matematicas ya estara aprendiendo matematicas sin estres y sin examinarse Superar su propio record se convertira en un objetivo personal Eso si tambien tendra la posibilidad de evaluar sus conocimientos gracias a alguno de los test de matematicas para niños en los que pondra a prueba lo aprendido

Los juegos de matematicas para niños les permitiran descubrir las magnitudes y sus medidas y tambien enseñaran a los pequeños todas las diferencias que existen entre las diferentes figuras geometricas

Estos juegos de matematicas para niños tambien les enseñaran a resolver satisfactoriamente los problemas de matematicas Y es que aparte de juegos de operaciones los niños se encontraran con un elenco de actividades matematicas de lo mas extenso

Juegos de lenguaje para niños

Los juegos de lengua para niños de Primaria que proponemos en Mundo Primaria amplian el conocimiento que los niños de Primaria tienen de gramatica vocabulario ortografia y comunicacion y comprension lectora de tal manera que los pequeños se conviertan en mejores comunicadores sin darse cuenta de que con tan solo hacer clic en el raton estan aprendiendo

Ventajas de los juegos de lectoescritura

Con estos sencillos juegos de lenguaje para niños de Primaria el alumno mejorara la gramatica sin darse cuenta Esta acostumbrado a seguir

las instrucciones de su profesor y prepararse para los exámenes pero también puede aprender sin estrés y con diversión

Los niños de Primaria también ampliarán su vocabulario y sin darse cuenta utilizarán estas palabras nuevas en su día a día y comprenderán su significado cuando se encuentren con ellas en una conversación o lectura

También se verá fomentada y perfeccionada la ortografía castellana de modo que los niños irán asimilando todos aquellos aspectos de los que se estructura la lengua por tal de tener una base sólida en el futuro

Los juegos de lengua ayudarán a los pequeños a convertirse en mejores comunicadores y mejorarán de forma sistemática su comprensión lectora de tal manera que los niños tengan cada vez menos dificultades a la hora de interpretar los datos de un texto

La lengua no es solo una asignatura sino una manera de comunicarse mejor de relacionarse con los demás de conocerse a sí mismo y de permitir a los demás comprender sus propias ideas Por ello es importante enfatizar en el uso de los juegos de comunicación La comunicación acerca a las personas y permite comprender los sentimientos de los demás además de expresar los propios Es toda una ventaja que los niños de Primaria puedan mejorar en un aspecto tan importante y de la manera más divertida Y si complementan estos juegos con ejercicios de lenguaje entonces el resultado es mejor que mejor

Juegos de ciencias

Conocimiento del Medio para Primaria

¿Cómo se reproducen los seres vivos? ¿Cómo podemos crecer con salud? ¿Cuáles son los diferentes ecosistemas? ¿Qué debemos saber sobre la luz el magnetismo y la electricidad? Son algunas de las preguntas que podrán responder al estudiar una asignatura tan importante como Conocimiento del Medio para Primaria

La asignatura también enseña sobre las rocas y los minerales, la hidrósfera y la atmósfera, la geografía física de la Tierra, la sociedad europea y española, el trabajo y la economía, la Edad Moderna y la Edad Contemporánea. Esta información permite a los niños entender cómo funciona el mundo, y los juegos de Conocimiento del Medio para niños de Primaria les motivan a descubrir por sí mismos, sin exámenes ni apuntes, cómo es la Tierra y cómo funciona.

Conocimiento del Medio para Primaria es más divertido si se estudia jugando. El juego complementa la información que se discute en clase, y por esta razón Mundo Primaria desea que los estudiantes profundicen su conocimiento de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales con la ayuda de actividades lúdicas que están divididas según el nivel.

Ciencias Naturales y Ciencias Sociales tienen, cada una, juegos de tres niveles: Primer Ciclo (para niños de 1º y 2º de Primaria), Segundo Ciclo (para niños de 3º y 4º de Primaria) y Tercer Ciclo (para niños de 5º y 6º de Primaria).

Durante seis años, los niños pueden avanzar en el aprendizaje y descubrir, desde un principio y con la ayuda de actividades lúdicas como el juego, la pasión por la fauna y flora.

Juegos de Ciencias Naturales para 5º y 6º de Primaria

Aprender sobre las ciencias naturales va a suponer un avance hacia el desarrollo científico y tecnológico que es tan importante para la sociedad actual.

Los juegos planteados en este apartado son de gran ayuda para la propia evolución del niño, permitiéndole un mayor control de los cambios de su entorno, y suponen un punto de apoyo clave para la adaptación al entorno desde una perspectiva global del niño. De esta forma, las actividades propuestas van a encaminar al niño a la asimilación de los conceptos claves en los diferentes contextos de su vida: el social, el familiar y el académico. Los

juegos van a presentarse en distintos bloques en relación con los contenidos que abarcan las ciencias naturales.

El entorno:

Los ejercicios planteados en este apartado incluyen temas en relación con la descripción del mundo en el que vivimos, la geografía de nuestro planeta, y también la descripción del propio Universo.

Materia y energía:

Es importante interactuar con el entorno y ambiente que nos rodea, por lo que en este apartado el niño aprenderá sobre la utilidad y los diferentes estados que pueda llegar a tener los objetos y tecnologías de nuestro día a día, así como de los tipos de energía.

Salud y bienestar:

En este apartado el niño de primaria podrá familiarizarse con los conocimientos sobre el cuerpo humano, así como cuáles son sus funciones para poder poner en práctica estos conocimientos y llevar un estilo de vida saludable.

Seres Vivos:

Los juegos planteados en este bloque se basan en la riqueza de la biodiversidad de la Tierra buscando un acercamiento a los diversos ecosistemas y seres vivos, además de su clasificación y funciones.

En esta investigación, solo se va a trabajar con los juegos de habilidades lectoras, lógica y memoria; dando una pequeña muestra de lo que podemos hacer con una planeación que contenga uso de software educativos para mejorar y elevar el nivel de aprendizaje en los estudiantes del 6ºA. del C.E.B.G. La Mesa.

¿Que ventajas o beneficios aporta el trabajo con el software educativo?

- Permite la interactividad con los alumnos retroalimentando y evaluando lo aprendido a través de ella se puede demostrar el problema como tal
- Facilita las representaciones animadas
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación
- Permite simular procesos complejos
- Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado introduciendo al alumno en el trabajo con los medios computarizados
- Permiten transmitir gran volumen de información en un menor tiempo de forma amena y regulada por maestro
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias en correspondencia con el diagnóstico de los educandos
- Desarrollan los procesos lógicos del pensamiento la imaginación la creatividad y la memoria

El uso del software por parte del docente proporciona numerosas ventajas entre ellas

- Enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza aprendizaje
- Constituye una nueva atractiva dinámica y rica fuente de conocimientos
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual permite elevar su calidad
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas

Desventajas en el uso de software educativo.

- Se necesita inversión económica para comprar equipos de cómputo.
- Para los niños con alguna discapacidad resultará un poco más complicado y será necesario apoyo de otras personas.
- Facilidad de acceso a Internet para el uso de los softwares educativos.
- No hay un control o supervisión de calidad de los contenidos.
- Debido a la facilidad de búsqueda de información a través de este medio, los alumnos pueden utilizarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes.
- Algunos de los elementos usados para captar la atención de los alumnos también puede funcionar como distractores.
- La herramienta wiki permite que personas inescrupulosas cambien la información valiosa por información inapropiada.

2.3 Marco conceptual.

1. Software educativo: Un programa creado con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico, para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
2. Portal educativo: Cualquier sitio Web que ofrezca a los alumnos u organizaciones, acceso a recursos de educación y aprendizaje. Quienes manejan estos portales son también llamados distribuidores de contenidos o hosts.
3. Actividades interactivas: Te permiten presentar los contenidos de una manera dinámica, permitiendo interactuar con la información presentada.
4. Juego didáctico: Son aquellos juegos que se utilizan para fomentar o estimular un tipo específico de aprendizaje.

- 5 Herramientas Una herramienta es un objeto elaborado a fin de facilitar la realizacion de una tarea
- 6 Estimulacion Consiste en proporcionar al niño las mejores oportunidades de desarrollo físico intelectual y social
- 7 Capacidades Recursos y actitudes que tiene un individuo entidad o institucion para desempeñar una determinada tarea o cometido
- 8 Competencias Son las capacidades con diferentes conocimientos habilidades pensamientos caracter y valores de manera integral

CAPITULO III
Marco Metodologico

3.1 Formulación de hipótesis específica

- El uso de los softwares educativos utilizados en el nivel de Educación Primaria del Centro Educativo Básico General La Mesa aumenta las capacidades de aprendizaje en los estudiantes
- El empleo del software educativo como estrategia de aprendizaje proporciona un alto aprendizaje en los estudiantes
- La aplicación de estrategias tradicionales de aprendizaje que utiliza la docente de sexto grado del Centro Educativo Básico General La Mesa proporciona un aprendizaje menor que el uso de software educativo

3.2 Metodología

3.2.1 Tipo de investigación

Investigación exploratoria cualitativa

El tipo de investigación que se desarrollará será la investigación exploratoria cualitativa que terminará cuando a partir de los datos recolectados se adquirirá el suficiente conocimiento como para saber que factores son relevantes al problema y cuáles no. En esta investigación se desarrollará una encuesta a estudiantes y una entrevista al docente de sexto grado para realizar un sondeo del problema luego con las características de la investigación cualitativa para descubrir la veracidad de los hechos supuestos hasta ese momento. Se analizarán los datos obtenidos por el experimento de donde surgen las conclusiones y recomendaciones sobre la investigación del uso del software educativo para aumentar las capacidades de los estudiantes del nivel de primaria.

3.3 Definición conceptual de variables

3.3.1 Variable independiente

La variable independiente es aquella que produce variaciones o modificaciones en otra u otras variables con la cual está relacionada.

Variable dependiente

La variable dependiente es la que experimenta las modificaciones como efecto de la variable independiente asociada a ella.

3.3.2 Definición operacional de las variables

3.3.2.1 Independiente

Uso de software educativo

3.3.2.2 Dependiente

Mejora las capacidades de aprendizaje

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Es el conjunto de todos los elementos sobre los cuales se observa una o más características de interés de estudio.

La población para esta investigación será tomada de los estudiantes del Centro Educativo Básico General La Mesa que cuenta con 590 estudiantes.

3.4.2 Muestra

Es la parte de una población de individuos a estudiar.

La muestra donde se extraerá la información para la recolección de datos son los 30 estudiantes del sexto grado A, del Centro Educativo Básico General La Mesa y la docente que está a cargo de este grupo.

3.5 Instrumentos

Recurso que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información para sintetizar el objeto de estudio, a través de las técnicas de recolección de datos como lo son la entrevista, la encuesta entre otros.

El instrumento aplicado en la recolección de la información para esta investigación será una encuesta aplicada los estudiantes del Centro educativo Básico General La Mesa y una entrevista para el docente del 6 sexto grado.

3.5.1 La encuesta

Es un conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión que tienen las personas por determinados temas, es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación donde el investigador recopila datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para representarlo de forma gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos.

3.5.2 La entrevista

Es un diálogo entablado entre dos o más personas, el entrevistado y el investigador con el fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el problema propuesto; a través de la misma el entrevistador puede explicar el propósito de estudio y explicar claramente la información que necesita asegurando una mejor respuesta.

3.6 Procedimiento de investigación.

Se procederá con la visita al colegio primeramente; se realizarán consultas bibliográficas del tema para su desarrollo, se formularán las preguntas que nos lleven a contestar nuestras interrogantes por medio de una encuesta buscando que con las mismas se pueda obtener la información necesaria para nuestra investigación, luego se aplicará la encuesta a los estudiantes, del mismo modo se desarrollarán las preguntas para la entrevista al docente, donde se podrá medir el nivel de conocimiento que poseen sobre los software educativos, luego se analizarán los datos recolectados, utilizando la técnica de análisis de datos herramienta Excel, para mostrar los resultados de forma gráfica, de esta manera obtendremos la suficiente información para desarrollar las conclusiones y recomendaciones que buscamos en esta investigación.

Además, se presentará una propuesta que ayudará a resolver el problema de investigación la misma trata sobre un seminario de una semana con 15 horas semanales dirigida por un experto en softwares educativos; donde los docentes tendrán la oportunidad de aprender de manera práctica e interactiva el uso del software Mundo Primaria, practicando, jugando, con los diferentes talleres que ofrece esta herramienta educativa y así poder proyectarlo en los contenidos de clase a beneficio de sus estudiantes.

3.7 Tipo de investigación

Investigación exploratoria

Son las investigaciones que pretenden darnos una visión general de tipo aproximativo respecto a una determinada realidad. Este tipo de investigación se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado y reconocido y cuando más aun sobre el es difícil formular hipótesis precisas o de cierta generalidad. Suele surgir también cuando aparece un nuevo fenómeno que por su novedad no admite una descripción sistemática o cuando los recursos del investigador resultan insuficientes para emprender un trabajo más profundo.

Dentro de esta investigación hemos aplicado la investigación exploratoria dando una visión general de qué metodologías se pueden emplear para mejorar la calidad de la educación en el ambiente de primaria a los niños del Centro Educativo Básico General La Mesa.

3.8 Diseño metodológico

La investigación cualitativa se enfoca en comprender el comportamiento humano y explicar las razones detrás de ese comportamiento. Partiendo de la anterior premisa, el objetivo de la presente investigación cualitativa es brindar respuesta a que con la utilización del software educativo se mejora el desarrollo de aprendizaje en los estudiantes del grado sexto grado A del Centro educativo Básico General La Mesa.

3.9 Tipo de metodología

El método hipotético-deductivo es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método es el que hemos empleado en esta investigación ya que por medio de la observación se creó una hipótesis donde los estudiantes del sexto grado A del Centro Educativo Básico General La Mesa mejoran sus capacidades de aprendizaje como lo son: el análisis, la lógica, el pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria mediante el uso de los software educativos. Donde después del estudio podremos comprobar la verdad de los enunciados deducidos.

CAPITULO IV

Presentacion de los Resultados

Presentacion de los resultados

Analisis estadisticos en el uso del softwares educativo en el ambiente de primaria aplicado a los estudiantes del sexto grado A del Centro Educativo Basico General La Mesa

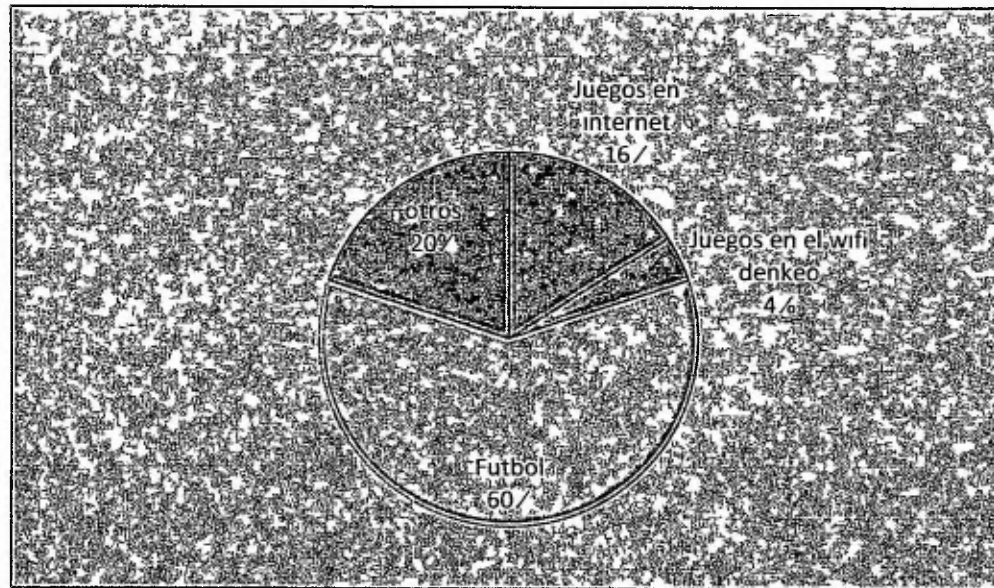
Para realizar un diagnostico en el uso de los software educativos en el ambiente de primaria es indispensable la aplicacion de encuestas a los estudiantes del Centro Educativo Basico General La Mesa para obtener el nivel de conocimiento que poseen sobre el tema a continuacion se presentan los resultados de las encuesta

Pregunta #1

¿Cual es el mayor pasatiempo o motivacion que realizas?

Grafica #1

El mayor pasatiempo o motivacion que realizas



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

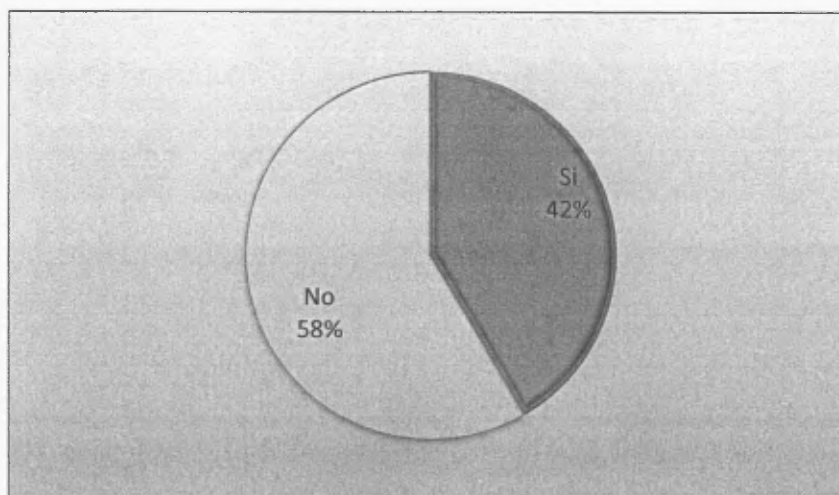
Se puede observar en la grafica que un 60% de los estudiantes dedican su tiempo a jugar futbol un 20 % a otros entretenimientos un 16% se divierte en internet y un 4% para jugar wifi o denkeo que se refieren a juegos de mano para niños

Pregunta #2

¿Cuentas con un computador para apoyar las tareas en casa?

Gráfica # 2

¿Cuentas con un computador en casa?



Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora.

Fecha; 26 septiembre de 2017.

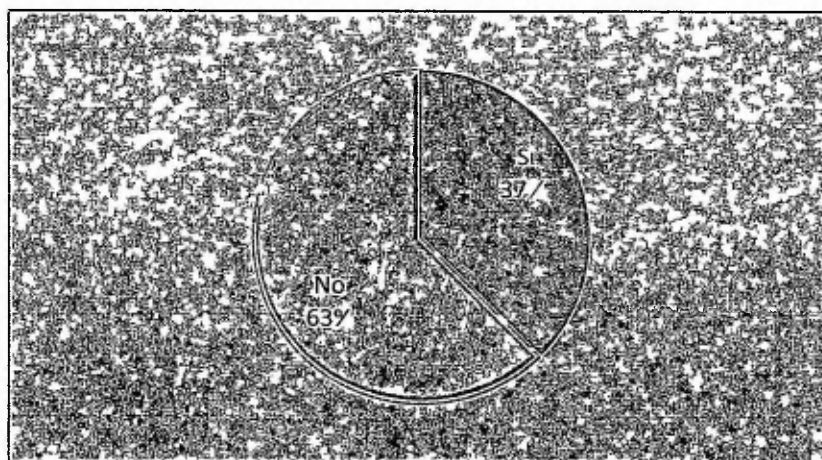
Se muestra que un 58 % de los estudiantes no cuentan con un computador en su casa y que el otro 42% si lo tiene.

Pregunta # 3

¿Usted tiene internet en casa?

Grafica # 3

¿Tiene internet en casa?



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

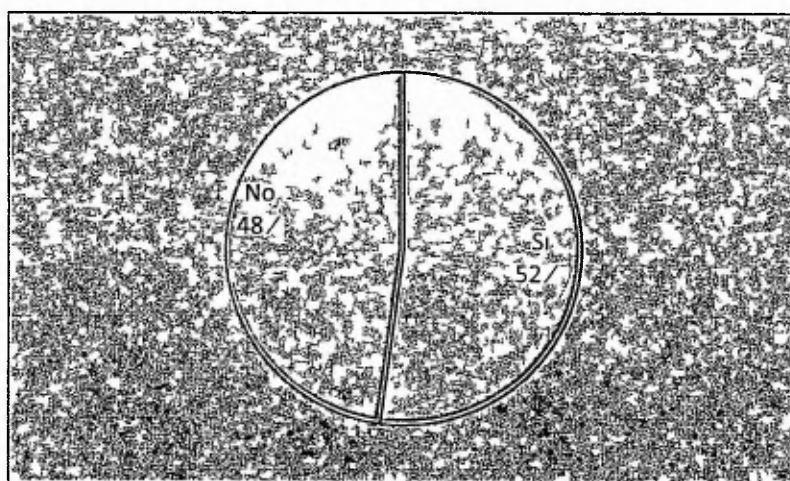
Se puede apreciar que un 63% de los estudiantes no cuenta con Internet en casa y un 37 % si lo poseen

Pregunta # 4

¿Conoces algún software educativo o paginas web educativas?

Grafica # 4

Conocimiento de algun software educativo



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

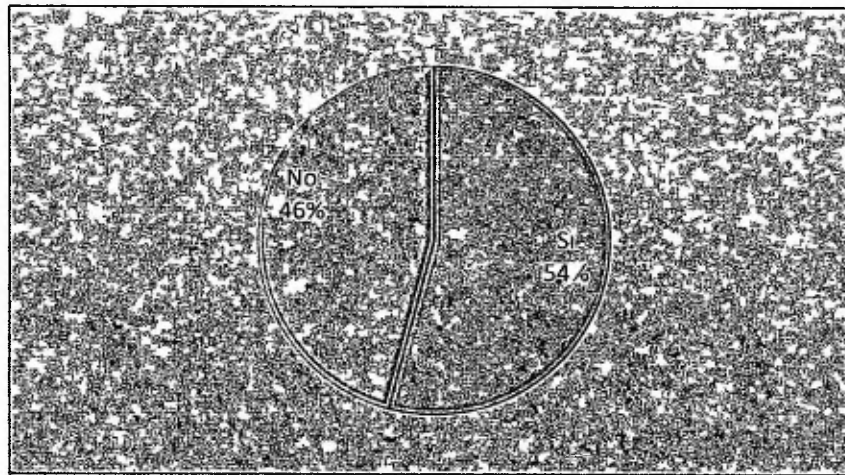
Se advierte que los estudiantes en un 52% conocen lo que son los softwares educativos en cambio hay un 48% que no

Pregunta # 5

¿Has utilizado software o paginas educativas?

Grafica # 5

Utilizacion de softwares educativos



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

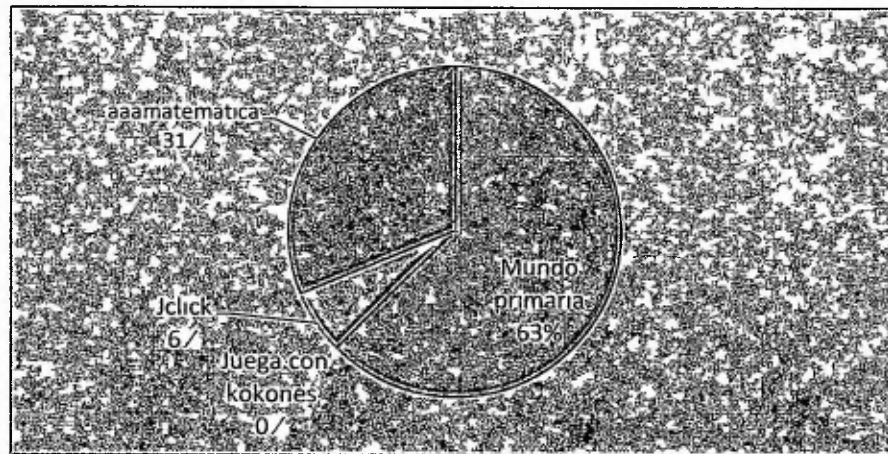
Se observa que los estudiantes han utilizado en un 54% los softwares educativos y un 46% de los estudiantes no lo han hecho

Pregunta # 6

¿Conoces algunos de estos softwares educativos?

Grafica # 6

Conocimiento sobre el software educativo



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

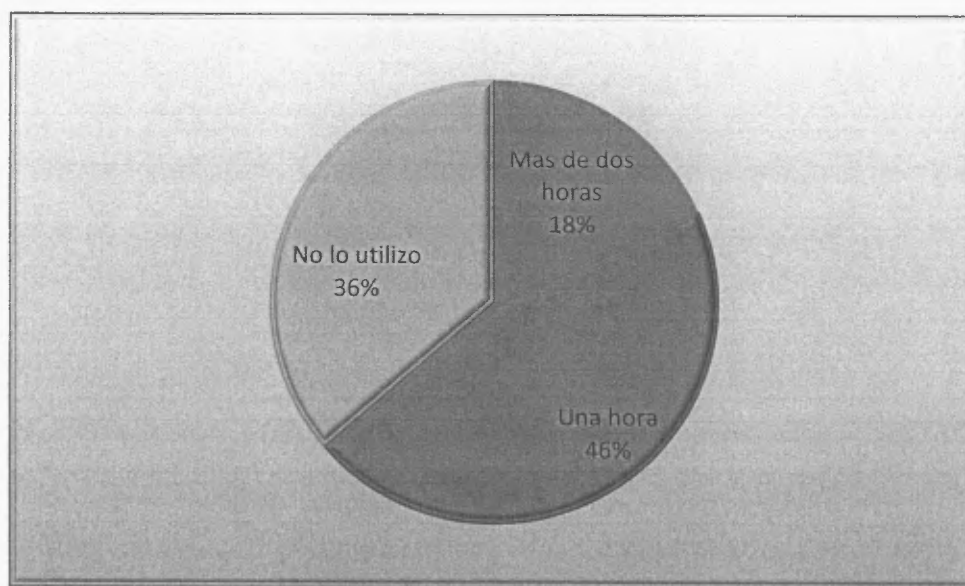
Se distingue que los estudiantes reconocen algunos juegos educativos aqui mencionados un 63% conocen el portal Mundo Primaria un 31% los juegos de Aaamatemática y un 6% tiene conocimiento del programa Jclick

Pregunta # 7

¿Qué tiempo dedicas a la manipulación de la computadora luego de clases?

Gráfica # 7

Tiempo que dedicas a la manipulación de la computadora.



Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora.
Fecha; 26 septiembre de 2017.

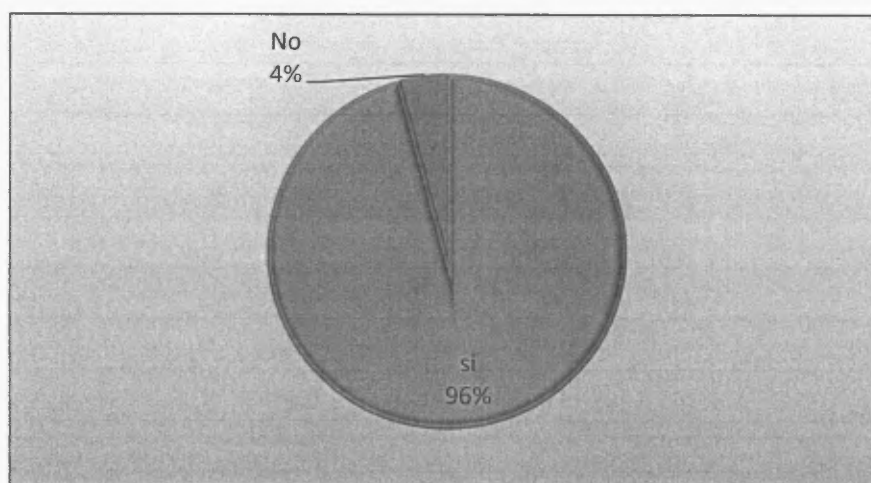
En cuanto al tiempo que dedican los estudiantes a la manipulación de la computadora, se indica que el 46 % de los estudiantes la utilizan por lo menos una hora, 18% más de dos horas y el 36% no usa la computadora.

Pregunta # 8

¿Te gustaría que en tus clases se incluya el uso softwares educativos?

Gráfica # 8

Interés por utilizar softwares educativos en el aula.



Fuente: Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora.
Fecha; 26 septiembre de 2017.

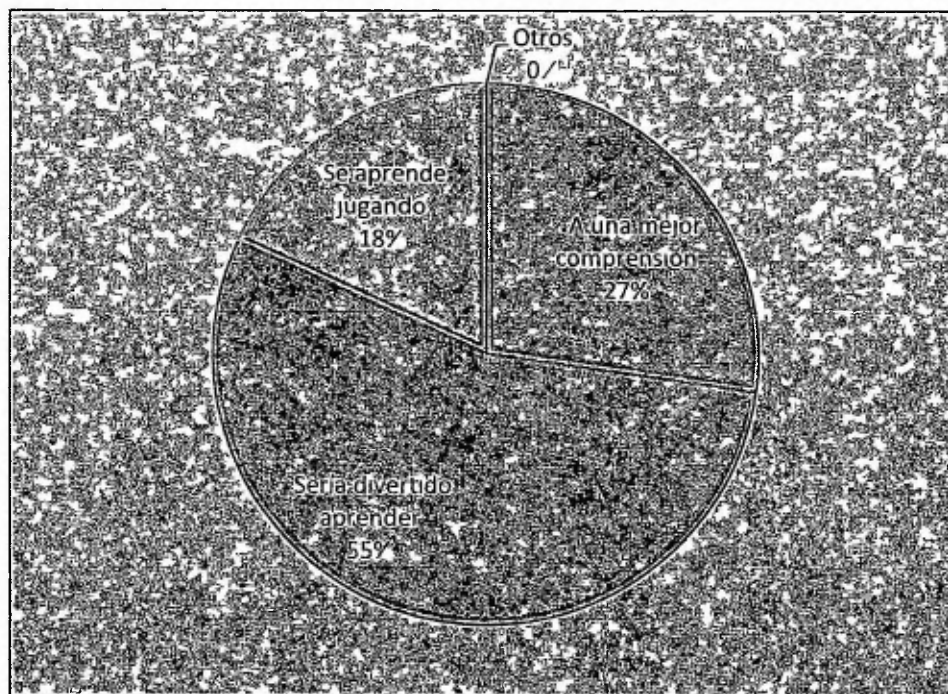
Se puede observar que un 96% de los estudiantes están interesados a que se incluya softwares educativos en sus clases y un 4% no.

Pregunta # 9

¿Como piensas que te ayudaria el uso de programas educativos en tu aprendizaje?

Grafica # 9

Percepcion en el uso de softwares educativos



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

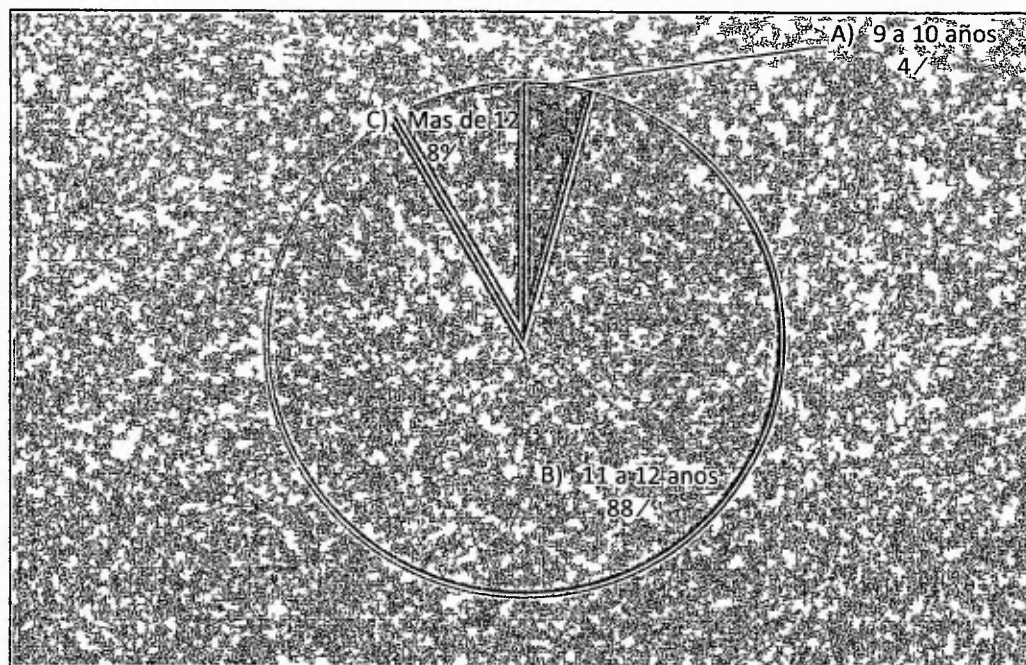
Se aprecia que un 55% de los estudiantes piensan que con el uso de programas educativos las clases serian mas divertidas un 27% dicen que les ayudaria a una mejor comprension y un 18% expresan que se aprende jugando

Pregunta # 10

¿Que edad tienes?

Grafica # 10

Edad de los estudiantes



Fuente Encuestas aplicadas a estudiantes por la autora
Fecha 26 septiembre de 2017

Se advierte que un 4% de los estudiantes esta entre 9 y 10 años un 88% estan entre 11 y 12 años de edad y un 8% tiene mas de 12 años

Interpretacion estadistica

4.1 Analisis del resultado de las encuestas aplicadas a estudiantes

Segun los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes se da a conocer lo siguiente los estudiantes conocen un poco sobre el uso de los softwares educativos y estan interesado que en sus clases se incluyan estos software ya que piensan que los contenidos se desarrollaran de manera interactiva donde aprenderan por medio de juegos estan interesado que la forma de su aprendizaje sea diferente que cambie la metodologia tradicional y desarrollarla con la insercion de softwares educativos que poseen elementos para captar la atencion mantener el interes y asi poder aumentar sus capacidades de aprendizaje

Debido a que un gran porcentaje de estudiantes no cuenta con una computadora e Internet en casa estas interacciones las podran realizar en el aula de informatica del colegio

Presentacion de resultados segun entrevista al docente

Pregunta #1

¿Posee usted computadora?

La maestra manifesto que cuenta con una computadora en casa ademas dijo que no la utiliza con los estudiantes

Pregunta #2

¿Utiliza usted internet para apoyo de su clase?

La docente nos comento que si tiene internet en su casa y que lo utiliza frecuentemente para buscar informacion realimentarse y para desarrollar su clase algunas veces

Pregunta # 3

¿Utiliza usted juegos interactivos educativos en sus clases?

La educadora indico que comento que utiliza los juegos educativos pocas veces en su planeacion

Pregunta #4

¿Que tan util cree que puede resultar la aplicacion del software educativo en el aula?

La docente piensa que los juegos educativos pueden ser muy utiles para que sus estudiantes capten los contenidos mas facilmente

Pregunta # 5

¿Cómo calificaría usted a los softwares educativos dentro de la enseñanza con nuevas tecnologías?

La maestra califica los softwares educativos dentro de la enseñanza como muy buenos para el desarrollo de los aprendizajes.

Pregunta # 6

¿Cuáles son las diferentes asignaturas que consideras podrías tratar con los programas educativos?

Las asignaturas que nos señaló la maestra consideraría más importante es la de matemáticas que es donde sus estudiantes, piensa ella, tienen más dificultad en el aprendizaje.

Pregunta # 7

¿Considera usted que los juegos educativos pueden ser un apoyo a sus clases?

La docente nos comenta que sí considera que estos juegos educativos serían de gran apoyo en sus clases.

Pregunta # 8

¿Necesitaría usted capacitación para aplicar juegos interactivos en el aula?

Nos dijo la docente que ella necesita capacitación para incluir en sus contenidos los juegos educativos y lograr mejores resultados con sus estudiantes.

Pregunta # 9

¿Incluiría en la programación de sus actividades pedagógicas un juego interactivo?

La docente afirmó que está muy interesada en incluir en sus actividades pedagógicas los juegos educativos para que sus estudiantes interactúen en ellos.

Pregunta # 10

¿Usted cree que los juegos interactivos juegan un papel importante en la educación actualmente?

La docente está cociente de que los juegos interactivos educativos tienen un importante papel en la educación actualmente ya que sus estudiantes pueden reforzar lo aprendido en el aula desde la casa con la ayuda del computador que es una herramienta atractiva a para ellos.

4.2 Analisis de la entrevista al docente

En cuanto a la entrevista que se le realizo al docente nos comento que posee computadora en casa con internet y que la utiliza para apoyo en sus clases lo que no utiliza son los juegos educativos interactivos en su planeacion diaria y piensa que seria muy util en el aprendizaje de sus estudiantes sobre todo en la enseñanza de las matematicas los mismos serian un apoyo al estudiante para que asimile mejor los contenidos ademas nos comento que desea se le capacite para poder aplicar estos juegos educativos a sus contenidos ya que los mismos tendrian un papel muy importante en el aprendizaje de sus estudiantes

CAPÍTULO IV

Presentación de Resultados

Presentacion de los Resultados

5.1 Conclusiones

De acuerdo a la investigacion realizada se puede concluir lo siguiente

Para responder a las necesidades y exigencias educativas a nivel mundial el MEDUCA la comunidad educativa padres de familia y la administracion del plantel deben estar comprometidos para que se logre una educacion de calidad

- Una evaluacion permanente para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y con inclusion de tecnologia servira para convertir la educacion en un proceso integral donde el estudiante y docente son los actores principales en esta investigacion se realizo una evaluacion para insertar el uso de software educativo en la programacion del docente del sexto grado del C E B G La Mesa y así poder mejora la calidad de la enseñanza aprendizaje en los estudiantes ya que con su uso segun algunas investigaciones consultadas se ha mejorado este proceso en otros planteles educativos
- ❖ El uso de los software educativo es muy importante hoy en dia en la educacion actualmente es una de las herramientas tecnologicas que nos permiten hacer una perfecta simulacion de un salon de clases y con ello realimentar en casa los contenidos realizados en el aula

Ademas ofrece al docente otras alternativas para exponer los contenidos a sus estudiantes espacios organizados con talleres ejercicios listos para realizar una y otra vez afianzando sus conocimientos

- ❖ El docente debe tener la disposicion de enseñar con la tecnologia en la actualidad existen softwares educativos para todas las materias que nos pueden ayudar en la planeacion diaria de las clases
- ❖ Segun los resultados de las encuestas los estudiantes del C E B G La Mesa conocen un poco sobre estos software educativos y estan interesado en que se incluya en su proceso de enseñanza aprendizaje por ello concluyo que es indispensable su uso
 - Es necesario utilizar estos juegos interactivos en el aula de informatica del colegio ya que muchos de los estudiantes no poseen computadora en sus casas
- ❖ El uso de la tecnologia en el aula mediante la interaccion con diferentes softwares educativos es una alternativa que los estudiantes desean experimentar ya que piensan que les ayuda en su proceso de enseñanza aprendizaje siendo de esta manera mas divertido e interesante aprender
 - Aplicar diferentes estrategias para que nuestros estudiantes comprendan los contenidos y ayudarles a comprender debe ser lo mas importante para un docente al planear sus clases
- ❖ Se debe orientar mas en las estrategias de aprendizaje y buscar diferentes softwares libres que esten disponibles en linea para que los estudiantes accedan a ellos en el aula de tecnologia del colegio

5.2 Recomendaciones

Los softwares educativos son programas de computación realizados con la finalidad de ser utilizados como facilitadores del proceso de enseñanza aprendizaje es por ello que se recomienda lo siguiente:

- ❖ Instruir a docentes y en el uso de software educativo para una mejor comprensión de los temas tratados en el aula y así lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes del Centro Educativo Básico General La Mesa.
- ❖ Utilizar el salón de tecnología del Centro Educativo Básico General La Mesa para una mayor participación de los estudiantes.
- ❖ Motivar a los estudiantes del Centro Educativo Básico General La Mesa a que utilicen softwares educativos en sus casas para una realimentación de los temas tratados en el aula.

CAPÍTULO VI

Propuesta

6 1 Introduccion

La siguiente planeacion tiene como objetivo desarrollar una propuesta para los docentes del Centro Educativo Basico General La Mesa en el uso de software educativos para mejorar la calidad de la enseñanza en los estudiantes. Según la entrevista que se le realizó a la docente del 6º grado los estudiantes necesitan reforzamiento en el área de las matemáticas y con esta herramienta tecnológica educativa se podría lograr su aprendizaje de manera interactiva. Esta interacción la realizaremos con el software educativo Mundo Primaria que posee gran cantidad de material didáctico para los docentes y estudiantes. En este taller el docente va a tener la oportunidad de interactuar con el programa, comparar los contenidos del software con su planeación didáctica, además realizará talleres prácticos en diferentes áreas de estudio. Luego expresará con comentarios cómo fue su experiencia con el software educativo Mundo Primaria que es el que reúne las características necesarias para iniciar a los docentes en el uso de la tecnología educativa.

6 1 Objetivo general

Desarrollar una planificación para capacitar a los docentes en el uso de los juegos educativos logrando así que se aumenten los conocimientos en el tema y poder transmitirlos a sus estudiantes alcanzando la comprensión, el análisis buscando así aprendizajes significativos en los diferentes contenidos por áreas propuestos en el grado de estudio.

6 2 Objetivo específico

Capacitar a los docentes del C E B G La Mesa en el uso de juegos educativos para apoyo de sus clases.

6.3 Justificación

Este taller se va a realizar para capacitar a los docentes del C E B G La Mesa en el uso de software educativos ya que los estudiantes presentan dificultades en el aprendizaje de las matemáticas y por medio de estos juegos educativos se propone minimizar el problema y tener alumnos motivados en sus estudios y así aumentar la calidad de su aprendizaje.

6.4 Descripción

En este taller realizaremos una introducción a lo que son los software educativos y su ambiente en el aprendizaje se trabajará con el software educativo Mundo Primaria el cual es un recurso que nos permitirá desarrollar el objeto de aprendizaje. Nos vamos a enfocar en conocer los diferentes menús que posee el programa y las opciones que nos ofrece en los juegos de matemáticas principalmente ya que el docente en su entrevista nos comentó que en esa área necesita mucha ayuda con las metodologías para que el estudiante capte los contenidos y asimile los conocimientos. Esta capacitación se realizará en una semana de lunes a viernes en un periodo de 8:00 a.m. a 1:00 p.m. son 40 horas divididas de la siguiente manera: 25 presenciales y 15 virtuales.

UNIVERSIDAD DE PANAMA
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO SAN MIGUELITO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION –
MAESTRIA EN DOCENCIA SUPERIOR

CRONOGRAMA DE CAPACITACIÓN

SEMINARIO TALLER Uso de software educativo a docentes

SEDE C E B G La Mesa

FECHA 20 al 24 de noviembre de 2017

Horas Presenciales 25 semipresenciales 15 total 40

HORARIO 8 00 a m – 1 00 p m

PARTICIPANTES Docentes de primaria del C E B G La Mesa

FACILITADORES Ing Rangel Leon

COORDINADORA Lic Aracely Cano

DEPENDENCIA RESPONSABLE Centro Regional Universitario de San Miguelito

Docente de grado primaria

Tema Conociendo el software educativo y sus características

Fecha Lunes 20 de noviembre

Hora	Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables
8 00– 8 30	Dar la bienvenida a los participantes Presentar al facilitador Reflexion motivadora	Bienvenida Presentacion Reflexión	Dinámica de presentación Se solicita a los docentes decir su nombre y que tecnologia es la mas utilizada Video La tecnologia en la educación	Proyector Computador Internet	Lic Aracelys Cano Ing Rangel León
8 30 10 00	Presentar definiciones de software educativo las características ventajas y desventajas de los mismos	❖ Los software educativos ❖ Introduccion ❖ Definicion ❖ Evolución ❖ Caracteristicas ❖ Ventajas ❖ Desventajas	Lluvia de ideas Preguntas de sondeo Presentación en Prezzi del tema	Multimedia Tablero Marcadores Presentacion en Prezzi Computador	Ing Rangel Leon
10 00 – 10 20	Receso				

10:20– 1:00	Conocer la plataforma del software educativo Mundo Primaria.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Software educativo Mundo Primaria ❖ Plataforma ❖ Contenido 	<p>Taller 1.</p> <p>Observar las características que posee el software Mundo Primaria, en general.</p>	<p>Multimedia</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Software libre Mundo Primaria</p> <p>Internet</p>	Ing. Rangel León
-------------	--	--	--	--	------------------

Planeación Virtual

Día 20 de noviembre de 2017

Objetivos generales: Entrar y conocer el portal educativo Mundo Primaria.

Contenido: En el portal mundo primaria, se muestran los contenidos de los diferentes menús que posee el programa; como lo son: la ficha de juegos, cuentos, colorear, lectura, fichas para infantil, recursos y cursos; cada uno con cuenta con un menú de opciones donde podemos entrar y escoger el que es de nuestro interés.

Actividad: Entra al contenido de las diferentes opciones que ofrece el portal Mundo Primaria, realizar un mapa conceptual con el menú encontrado, envíalo al grupo de trabajo, (yahoogroup.com), con sus respectivos comentarios sobre el portal.

Docente de grado primaria

Tema Menus juegos de matematica del software Mundo Primaria

Fecha 21 de noviembre de 2017

Hora	Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables
8 00– 8 30	Dar la bienvenida a los participantes Oración del día Reflexión motivadora	Bienvenida Oración Reflexión	Dar la bienvenida realizar la oración de la mañana Video Últimos avances tecnológicos en educación	Proyector Computador Internet	Ing Rangel León
8 30– 10 00	Explicar el software educativo Mundo Primaria específicamente el menu juegos de matemáticas	Los menus juegos de Mundo Primaria Juegos de matemáticas	Mediante la interacción con el software Mundo Primaria el facilitador expondrá las características de la opción juegos de matemática y todo su contenido	Multimedia Tablero Internet Software Mundo Primaria	Ing Rangel León
10 00– 10 20	Receso				
10 20 – 1 00	Interactuar con el software educativo Mundo Primaria específicamente el menu Juegos de matemáticas	Software educativo Mundo Primaria Plataforma Contenido	Entrar al software Mundo Primaria conociendo los juegos de matemática Observar las características y contenido que posee el software Mundo Primaria juegos de matemáticas	Multimedia Proyector Computadora Software libre Mundo Primaria Internet	Ing Rangel León Docentes

Planeación Virtual

Día 21 de noviembre de 2017

Objetivos generales: Menú juegos de matemáticas en el portal Mundo Primaria.

Contenido: En el portal Mundo Primaria, se muestran los contenidos de los diferentes menús que posee el programa; entrar al menú juegos de matemática.

Actividad: Entra al contenido del menú juegos de matemática ingresa a los diferentes niveles y explora su contenido comparándolo con el programa del aula, realiza un cuadro comparativo y un análisis sobre el contenido del nivel de sexto grado y envíalo al grupo de trabajo, (yahoogroup.com).

Docente de grado primaria

Tema Diferentes menus del software Mundo Primaria

Fecha 22 de noviembre de 2017

Hora	Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables
8 00– 8 30	Dar la bienvenida a los participantes Oración del día Reflexión motivadora	Bienvenida Oración Reflexión	Dar la bienvenida realizar la oración de la mañana Video	Proyector Computador Internet	Ing Rangel León
8 30 – 10 00	Realimentación de la clase anterior Jugar en el portal Mundo Primaria opción juego de matemática buscar los contenidos que es de interés explorarlos analizarlos comparándolos con los contenidos del grado	Los menus juegos de Mundo Primaria Juegos de matemáticas Descomposición de numeros decimales Redondeo de numeros decimales Numeros positivos y negativos Los numeros primos La raiz cuadrada	Periodo de preguntas y respuestas Mediante la interacción con el software Mundo Primaria juegos de matemáticas realizar análisis de los diferentes juegos	Multimedia Tablero Internet Software Mundo Primaria	Ing Rangel León Docentes de sexto grado
10 00 10 20	Receso				
10 20 – 1 00	Exponer los diferentes juegos encontrados en el software Mundo Primaria opción juegos de matemática comparándolos con los contenidos propuestos por MEDUCA en el aula	Contenidos del software educativo Mundo Primaria vs contenidos del plan de estudios de MEDUCA Taller 1	Exponer en grupo de dos personas lo encontrado y explicar la forma en que se proyecta en el software los diferentes contenidos evaluados en taller	Multimedia Proyector Computadora Software libre Mundo Primaria Internet	Docentes de sexto grado Ing Rangel León

		Temas Descomposición de numeros decimales Redondeo de numeros decimales Numeros positivos y negativos Los numeros primos La raíz cuadrada			
--	--	--	--	--	--

Planeacion Virtual

Dia 22 de noviembre de 2017

Objetivos generales Menu juegos de matematicas en el portal Mundo Primaria

Contenido En el portal Mundo Primaria se muestran los contenidos de los diferentes menus que posee el programa
entrar al menu juegos de matemática para el nivel de sexto grado

Actividad Subir al grupo el analisis cuadros realizados en el taller en el aula de los contenido del menu juegos de
matemática para el nivel de sexto grado Descomposición de numeros decimales redondeo de numeros decimales
numeros positivos y negativos los numeros primos la raiz cuadrada

Docente de Grado Primaria

Tema: Diferentes menús del software Mundo Primaria

Fecha 23 de noviembre de 2017

Hora	Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables
8:00– 8:30	Dar la bienvenida a los participantes. Oración del día. Reflexión motivadora.	Bienvenida Oración Reflexión	Dar la bienvenida realizar la oración de la mañana. Video motivacional.	Proyector Computador Internet	Ing. Rangel León
8:30 – 10:00	Realimentación de la clase anterior. Jugar en el portal Mundo Primaria opción juego de ciencias, buscar los contenidos que es de interés explorarlos, analizarlos comparándolos con los contenidos del grado.	Los menús juegos de Mundo Primaria ❖ Juegos de ciencias	Periodo de preguntas y respuestas. Mediante la interacción con el software Mundo Primaria juegos de ciencias realizar un análisis de los diferentes juegos.	Multimedia Tablero Internet Software Mundo Primaria	Ing. Rangel León Docentes de sexto grado.
10:00-10:20	Receso				
10:20 – 1:00	Exponer los diferentes juegos encontrados en el software Mundo Primaria, opción juegos de juegos de ciencias comparándolos con los contenidos propuestos por MEDUCA en aula.	❖ Contenidos del Software educativo Mundo Primaria, opción juegos de ciencias vs contenidos del plan de estudios de MEDUCA. ❖ La geósfera ❖ El universo	Exponer en grupo de dos personas, lo encontrado y explicar la forma en que se proyecta en el software los diferentes contenidos evaluados en taller	Multimedia Proyector Computadora Software libre Mundo Primaria Internet	Docentes de sexto grado. Ing. Rangel León

Planeación Virtual

Día 23 de noviembre de 2017

Objetivos generales: Menú juegos de ciencias en el portal Mundo Primaria.

Contenido: En el portal Mundo Primaria, se muestran los contenidos de los diferentes menús que posee el programa; entrar al menú juegos de ciencias para el nivel de sexto grado.

Actividad: Subir al grupo el análisis, cuadros realizados en el taller en el aula de los contenidos del menú juegos de ciencias para el nivel de sexto grado.

Docente de Grado Primaria

Tema: Diferentes menús del software Mundo Primaria.

Fecha 24 de noviembre de 2017

Hora	Objetivo específico	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables
8:00– 8:30	Dar la bienvenida a los participantes. Oración del día. Reflexión motivadora.	Bienvenida Oración Reflexión	Dar la bienvenida Realizar la oración de la mañana. Video motivacional.	Proyector Computador Internet	Ing. Rangel León
8:30 – 10:00	Jugar en el portal Mundo Primaria escoger menú que sea de su interés para exponerlo.	Los menús juegos de Mundo Primaria ❖ Opciones de portal Mundo Primaria por explorar	Mediante la interacción con el software Mundo Primaria juegos los participantes interactuaran con los diferentes juegos escogiendo el de su interés para exponerlo.	Multimedia Tablero Internet Software Mundo Primaria	Ing. Rangel León Docentes de sexto grado.
10:00-10:20	Receso				
10:20 – 1:00	Dialogar sobre los diferentes juegos encontrados en el software Mundo Primaria en la semana, y encontrar ventajas y desventajas de utilizar los juegos educativos en el aula.	❖ Contenidos del Software educativo Mundo Primaria, ventajas y desventajas	Dialogar de las ventajas y desventajas de los software educativos en el aula.	Multimedia Proyector Marcador Piloto, papel, computadora, Software libre Mundo Primaria, Internet.	Docentes de sexto grado. Ing. Rangel León

Planeación Virtual

Día 24 de noviembre de 2017

Objetivos generales: Menú juegos en el portal Mundo Primaria.

Contenido: En el portal Mundo Primaria, se muestran los contenidos de los diferentes menús que posee el programa; entrar al menú juegos para el nivel de sexto grado.

Actividad: Subir análisis de los contenidos más útiles para usted en el portal Mundo Primaria, para el nivel de sexto grado, las ventajas y desventajas encontradas en utilizar softwares educativos en sus clases.

Taller

Objetivos: Trabajar con el software educativo Mundo Primaria, el área de juegos de matemáticas.

Introducción

En la actualidad vivimos rodeados de tecnología hasta el punto de ser casi dependientes de la misma, los niños ya nacen sabiendo usar los aparatos tecnológicos como la computadora, la tableta y el celular; el mundo va cambiando y es necesario que también lo hagan las escuelas para preparar a los estudiantes.

Actividades:

Inicio

Dotar al docente de una computadora e internet.

Entrar al portal Mundo Primaria guiado por el facilitador.

Buscar la opción juegos de matemáticas.

Accesar a la opción de sexto grado.

Previamente se repartirán los temas a tratar:

1. Descomposición de números decimales.
2. Redondeo de números decimales.
3. Números positivos y negativos
4. Los números primos.
5. La raíz cuadrada

Desarrollo

Interactuar con el juego en el tema escogido.

Evaluar el juego en un cuadro comparativo donde valorará el contenido del tema utilizando el juego versus el expuesto en una aula de clase.

Buscar las ventajas y desventajas de utilizar la tecnología en el aula.

Cierre

Exponer en un cuadro comparativo de los diferentes contenidos encontrados.

INFOGRAFÍA

Cueva (2014), Uso del software educativo PIPO en el aprendizaje de matemática en los estudiantes del quinto grado de primaria de la i.e. “Juvenal Soto Causso” de Rahuapampa, Perú.

Meneses, Artunduaga (2014), Software educativo para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el grado 6º de la Institución Educativa Laureano Gómez en el grado sexto C, municipio de San Agustín en el departamento del Huila, Universidad Católica de Manizales, Colombia.

Grupo Gesfomedia S.L 2013, Título Mundo Primaria, Página web, recuperado de <http://www.mundoprimaria.com>

Juan Domingo 2011, Revista Tecnología Educativa recuperado de <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2011/02/06/tecnologia-educativa-y-roles-de-profesores-y-alumnos-en-un-mundo-2-0/>

Enrique Morales (2009), Diálogos de la comunicación
(Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social issn: 1995 - 6630) Recuperado de Dialnet-
[ElUsoDeLosVideojuegosComoRecursoDeAprendizajeEnEdu-3719704.pdf](#)

Susana Stringaro Barabani 21 de mayo, 2009 El juego y la práctica educativa Saberes y vivencias.

Pedro Torres Ruiz 2014, Repensar Educativo, recuperado de <http://repensareducativo.com/>

Sonia Morejón Labrada (2011) Cuadernos de Educación y Desarrollo Vol 3, Nº 29 (julio 2011). Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>

Enrique Morales (2009), Uso de software educativo. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje>.

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Encuesta a estudiantes para el diagnóstico en el uso de los softwares educativos para el desarrollo del aprendizaje. Fecha_____

Los datos solicitados son confidenciales.

Responda las siguientes preguntas seleccionando la mejor respuesta.

1. ¿Cuál es el mayor pasatiempo o motivación que realizas?

- ☐ Juegos en internet.
- ☐ Juegos en el wifi denkeo
- ☐ Fútbol.
- ☐ Otros.

2. ¿Cuentas con un computador para apoyar las tareas en casa?

- ☐ Sí
- ☐ No

3. ¿Usted tiene internet en casa?

- ☐ Sí
- ☐ No

4. ¿Conoces algún software educativo o páginas web educativa?

- ☐ Sí
- ☐ No

5. ¿Has utilizado software o páginas educativas?

- ☐ Sí
- ☐ No

6. ¿Conoces algunos de estos softwares educativos?

- ☐ Mundo Primaria.
- ☐ Jclick
- ☐ Juega con kokones.
- ☐ Aaamatemática

7. ¿Qué tiempo dedicas a la manipulación de la computadora luego de clases?

☐ Más de dos horas.

☐ Una hora.

☐ No lo utilizo.

8. ¿Te gustaría que en tus clases se incluya el uso softwares educativos?

☐ Sí

☐ No

9. ¿Cómo piensas que te ayudaría el uso de programas educativos en tu aprendizaje?

☐ A una mejor comprensión.

☐ Sería divertido aprender.

☐ Se aprende jugando.

☐ Otros

10. ¿Qué edad tienes?

☐ A) 9 a 10 años

☐ B) 11 a 12 años

☐ C) Más de 12

UNIVERSIDAD DE PANAMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

Entrevista al docente para el diagnostico en el uso de los softwares educativos para el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes

Fecha _____

Los datos solicitados son confidenciales

- 1 ¿Posee usted computadora?
- 2 ¿Utiliza usted internet para apoyo de su clase?
- 3 ¿Utiliza usted juegos interactivos educativos en sus clases?
- 4 ¿Que tan util cree que puede resultar la aplicacion del software educativo en el aula?
- 5 ¿Como calificaria usted a los softwares educativos dentro de la enseñanza con nuevas tecnologias?
- 6 ¿Cuales son las diferentes asignaturas que consideras podrias tratar con los programas educativos?
- 7 ¿Considera usted que los juegos educativos pueden ser un apoyo a sus clases?
- 8 ¿Necesitaria usted capacitacion para aplicar juegos interactivos en el aula?
- 9 ¿Incluiria en la programacion de sus actividades pedagogicas un juego interactivo?
- 10 ¿Usted cree que los juegos interactivos juegan un papel importante en la educacion actualmente?

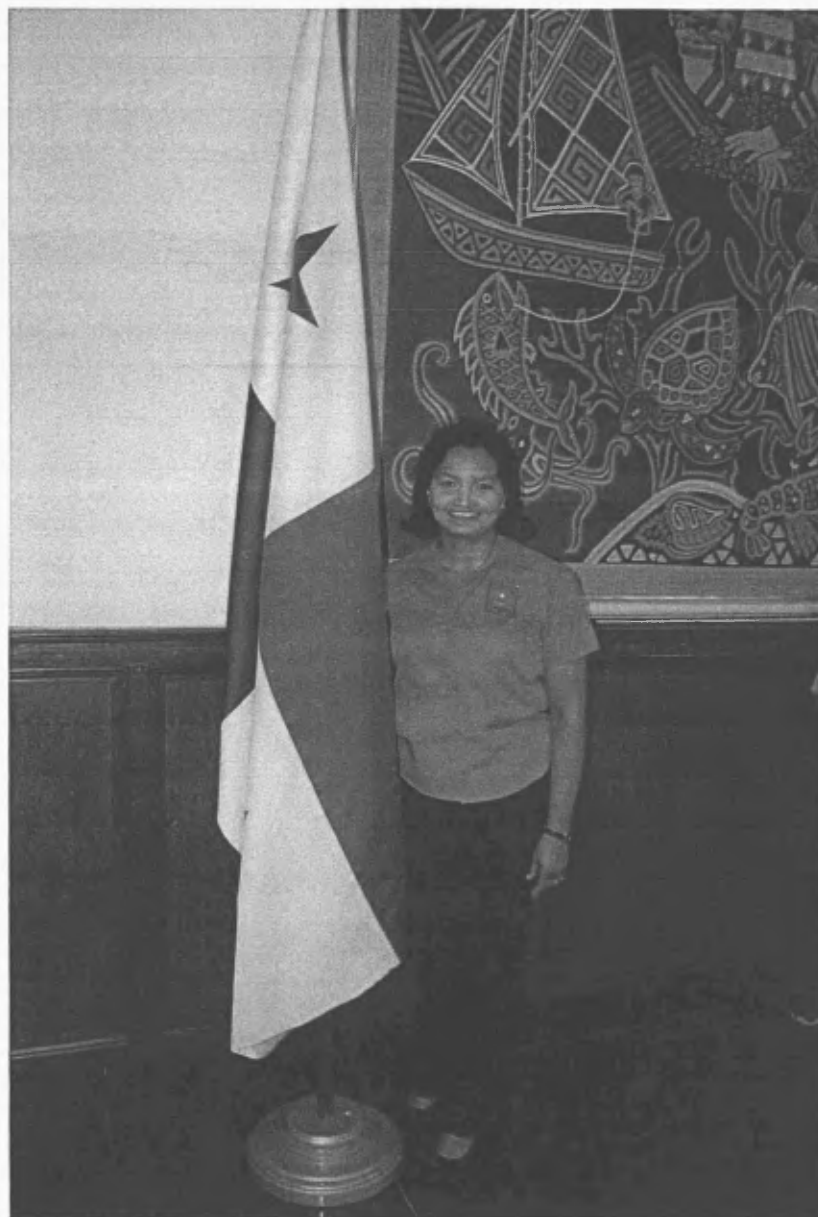
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

[illegible]



Presupuesto

Etapas	Descripción	Cantidad	Costo
	Bolígrafo	35	10.50
	Paginas	1 bloque	10.00
Primera etapa	Tinta	1 unidad	27.00
y	impresora	1 unidad	200.00
Segunda	Luz	60.00	60.00
	internet	40.00	40.00
	Software	500.00	500.00
	Computadoras	1000.00	1000.00
	proyector	900.00	900.00
	Transporte	100.00	100.00
	Alimentación	250.00	250.00
	Limpieza aula	100.00	100.00
Total			3,197.50



Magister Anabel Pimentel

Directora del Centro Educativo Básico General La Mesa

CURRÍCULUM DEL FASCILITADOR DE LA PROPUESTA

RANGEL LEON CORDOBA

RANGEL LEON CORDOBA
Los Robles Sur, Juan Díaz.
Calle 19, casa 1625
Teléfonos: celular 64-007466. Casa 293-8017
E-Mail rangelleon@hotmail.com

Estado Civil: Casado
Fecha de Nacimiento: 21 noviembre 1962
Cédula: 8-454-694

TITULOS OBTENIDOS

Universidad Tecnológica de Panamá	Lic. Tecnología en programación Análisis de sistemas.
Universidad especializada de las Américas	Profesor de Tecnología Informática
Universidad de Panamá	Administración de Centro Escolar
Universidad de Panamá	Dirección y Supervisión
Universidad Tecnológica de Panamá.	Técnico en Ingeniería Especialización Programación y Análisis de Sistemas
Universidad de Panamá ambientes Virtuales	Formación de Tutores en de Aprendizaje
UNADP	Experto Universitario en Diseño Instruccional para Educación en Línea.
Artes y Oficios Melchor Lasso de la Vega.	Bachiller Industrial Especialización en Electrónica.

OTROS ESTUDIOS

UNADP	Maestría en Docencia Superior con Énfasis en Educación de Adultos(monografía)
UDELAS	Post grado en Docencia Superior (créditos)

Universidad de Panamá

Pos grado en entornos Virtuales de Aprendizaje

Universidad Tecnológica de Panamá

Técnico en Ingeniería
Especialización Tecnología Industrial

Docencia Universitaria

Universidad Metropolitana de Ciencia y Tecnología (U.ME.CI.T.)

Universidad de las Américas (U.DE.L.AS)

Universidad Abierta y A Distancia de Panamá(U.N.AD.P.)

Universidad de Panamá (U.P.)

- Plataformas Virtuales

- Plataforma Virtual Moddle

- Plataforma Virtual Blackboard

- Plataforma Virtual E_ducativa

CURSOS , SEMINARIOS,TALLER,CONFERENCIAS INFORMÁTICA

- Código Html

Pannet

-Visual Basic

U.T.P.

-Unix y Administración de servidores FTP

Pannet

-Reparación de microcomputadoras

Sistemas y Docencia

-Navegación y Manejo de Herramientas en Internet

Pannet

-Programación Basic

Computerland

-Diagramación y Análisis de Sistemas

A.P.N.

-Uso de las Tecnologías de Información y las Telecomunicaciones frente al desafío de la Globalización.

UTP

-Informática Aplicada y Telecomunicaciones

UTP

-Clinica Visual Basic

UTP

DIDACTICOS Y METOLOGICOS

- Construir y compartir el conocimiento para un Aprendizaje significativo (i fase)

MEDUCA

- Construir y compartir el conocimiento para un aprendizaje significativo (ii fase)

MEDUCA

-Planeamiento Didáctico con Objetivos de Proceso

MEDUCA

-Elaboración de Recursos y Materiales Didácticos

MEDUCA

-Estrategias Metodológicas Aplicadas a una Eficiente Labor de Consejería en el Aula

MEDUCA

-Transformación Curricular y estrategias de Aprendizaje

MEDUCA

-Actualización en la Enseñanza de la religión, ética y valores

MEDUCA

-Metodologías Educativas y Técnicas de Organización y Planificación de Grupos

MEDUCA

EXPERIENCIA LABORAL Educación Básica y General y Media

Prof. Informática
Prof. Informática y Religión
Prof. Informática
Prof. Informática
Prof. Informática
Prof. Informática
Prof. Informática
Maestro de Religión
Jefe Programación y Control
Asistente Dirección Ingeniería
Analista Programador
Soporte Técnico
Profesor Informática
Profesor Informática
Profesor Informática
Profesor Informática
Profesor Informática
Analista Programador

Esc. Don Bosco
Esc. NATESCH
Esc. Ricardo J. Alfaro
Esc. 24 de Diciembre
Manuel B. Higuero
I.P.T. Don Bosco
Domingo Savio
Domingo Savio
APN
A.P.N.
A.P.N.
RIIP
IPT ANGEL RUBIO
Domingo Savio
Instituto Voc. Fátima
Col. María Auxiliadora
Informatic services
APN

DESTREZAS Y HABILIDADES

- Ofimática: Microsoft: Windows, Linux Ubuntu
- Hardware. Reparación e instalación de todos los componentes de computadores.
- Telemática: Instalación y manejo de equipo y programas de comunicación.

REFERENCIAS

- | | |
|-------------------|----------|
| - Vielka Jones | 66799305 |
| -Edgardo Guierrez | 60309046 |
| - Gelcys Moscoso | 66851324 |

CERTIFICACIÓN

Yo, Margarita Sánchez Pérez con cédula de identidad personal número 8-260-471, con título de Profesora de Educación Media con especialización en **Español** registrado en el folio 1016 bajo el número 350301, certifico que he corregido la redacción, ortografía y sintaxis del *trabajo de graduación titulado: "Análisis en el uso de softwares educativos para el desarrollo del aprendizaje en el ambiente de primaria a los estudiantes de 6° del C.E.B.G. La Mesa, del años 2017"*, cuya autora es **Aracelys Cano** con cédula de identidad personal **8-324-479**, quien opta por el grado de **Magíster en Docencia Superior** en el Centro Regional Universitario de San Miguelito (CRUSAM), Universidad de Panamá.

Dado en la ciudad de Panamá, a los 25 días del mes de noviembre de 2017.

Firma



Margarita Sánchez

Adj. Copia de diploma y cédula de identidad personal.

LA FACULTAD DE
Educación

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Margarita Sánchez Pérez

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TITULO DE

*Profesora de Educación Media
con Especialización en Español*

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA A LOS *diez*

DÍAS DEL MES DE *enero*

DE MIL NOVECIENTOS *noventa y ocho.*

R. de Mata
Rector General

ma 33459

ficación Personal

Reina A. de Luna
Decano

Ante D. Smith
Rector

